S.T.A.L.K.E.R.

EL JUEGO DE MESA

SUPERVIVENCIA EN LA ZONA

REGLAS Y SUCESOS

ÍNDICE

Componentes.....2
Reglas de Supervivencia en la Zona.....4
Preparación del juego en el modo Supervivencia en la Zona.....5
Final de la partida – Victoria y puntuación.....8
Otros detalles.....8
Escenarios de Supervivencia en la Zona.....9
Diario de sucesos de Supervivencia en la Zona ...15
Iconografía.....23
Créditos.....23

COMPONENTES

Nota: *Para que sea más fácil separar los elementos del modo Supervivencia en la Zona de los del juego básico, los dorsos de todos los componentes de Supervivencia en la Zona (cartas, fichas y cuadernos) tienen un diseño gráfico similar: un patrón de camuflaje.*

COMPONENTES DE PAPEL

1 cuaderno de Reglas y sucesos de Supervivencia en la Zona

1 Libro de mapas de Supervivencia en la Zona

CARTAS

CARTAS ESTÁNDAR

10 cartas Especiales

10 cartas de Personaje

55 cartas de Preparación

70 cartas de Evento

CARTAS PEQUEÑAS

20 cartas de Botín único

CARTAS GRANDES

1 carta de Ayuda de Supervivencia en la Zona

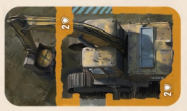
FICHAS

1 Tubería

1 Aguas residuales

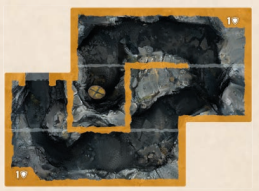
1 Túnel

1 Autobús

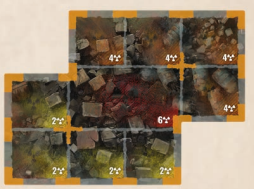


1 Excavadora

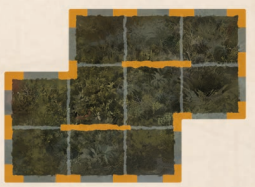
1 Camión



1 Cueva



1 Desguace

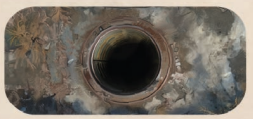


1 Espesura

1 Sala de hormigón

1 Sala inundada

1 Sala desordenada



1 Túnel de salida

1 Silo

1 Puesto de francotirador

2 Puntos de aparición

1 Dispositivo

1 Instalación

1 Monolito

1 Ayudante

1 Mercader

1 Forastero

1 Salida

4 Arcones

3 Sacos de arena

1 Cadáver

1 Ocupado

1 Nube

1 Esta sala

1 Caja fuerte

1 Secretos

1 Ametralladora pesada

1 Alerta baja

1 Alerta alta

4 Alcantarillas

7 Desact.

7 Activ.

4 Trampas

1 Explosivo plástico

9 Agujeros

1 Botín único

1 Entrada en penumbra

4 Barriles

1 Abrojos

3 Minas

6 Escombros

5 Pasillos estrechos

1 Decodificador

6 Fuegos

6 Radiación ambiental

1 Blanco

1 Visor

1 Puerta atrancada

1 Portón blindado

1 Llave

1 Huida

1 Ayuda

1 Este enemigo

REGLAS DE SUPERVIVENCIA EN LA ZONA

¿EN QUÉ SE DIFERENCIA EL MODO SUPERVIVENCIA EN LA ZONA DE LA CAMPAÑA ESTÁNDAR DE S.T.A.L.K.E.R.?

A diferencia del modo Campaña de S.T.A.L.K.E.R., en el modo Supervivencia en la Zona no juegas Misiones encadenadas que crean una historia mayor y coherente. Las partidas de Supervivencia en la Zona son siempre independientes. La historia no conecta entre sí; los personajes no evolucionan de una partida a otra. Cada vez que terminas, todo se reinicia.

En el modo Supervivencia en la Zona tienes diez Escenarios para elegir, cada uno de los cuales puede jugarse en cualquiera de los diez Tableros, lo que te da 100 combinaciones posibles.

En cada una de estas partidas, robas 4 elementos de juego únicos de una reserva de 55 cartas de Preparación diferentes, junto con sus fichas (por ejemplo, misiones secundarias adicionales, lugares y objetos únicos, potenciadores para los enemigos, aliados, etc.). Esto te ofrece miles de combinaciones únicas tan solo durante la preparación de la partida.

Los Enemigos y las Anomalías también son aleatorios.

En el modo Supervivencia en la Zona, también usas un mazo de Eventos completamente diferente (normalmente, en una partida, usas unas 8 cartas de Evento únicas extraídas de un conjunto de 70 Eventos diferentes exclusivos del modo Supervivencia en la Zona).

Algunas cartas de Preparación y Evento introducen nuevos PNJ en el juego, seleccionados de los mini mazos de Personajes (Ayudantes, Mercaderes y Forasteros).

Durante la partida encontrarás equipo único exclusivo de este modo: 20 cartas en el mazo de Botín único.

El último mazo adicional son las cartas Especiales. Las cartas de este mazo contienen reglas especiales que se introducen en el juego solo en determinados Escenarios o situaciones específicas.

Además, en este modo se usa una carta de Ayuda de Orden de la ronda diferente porque dos pasos se resuelven de forma ligeramente distinta.

Todos estos elementos se describen con más detalle en los capítulos siguientes.

Una vez terminada la preparación, una partida de Supervivencia en la Zona se juega igual que una Misión de Campaña normal. Solo tienes que seguir los pasos de la carta de Ayuda de Orden de la ronda de Supervivencia en la Zona.

FICHAS DE SUPERVIVENCIA EN LA ZONA

El modo Supervivencia en la Zona se vale de muchas fichas exclusivas. Cada vez que necesites usar alguna (por ejemplo, poner una), el Escenario, la carta o el suceso que corresponda te indicará exactamente dónde y cómo hacerlo.

Las fichas del modo Supervivencia en la Zona tienen sus nombres en el reverso para que sean más fáciles de encontrar. A menudo, en partidas posteriores, una ficha determinada representará algo ligeramente diferente (por ejemplo, una ficha de Espesura a veces representa Espesura densa, otras veces Espesura misteriosa y, a veces, Arbustos mutantes, dependiendo de la carta que use la ficha de Espesura en una partida determinada).

Nota: *El contenido de las cartas suele estar dividido en varias secciones escritas en un color de fuente diferente (por ejemplo, la información de preparación en gris, las reglas en negro, etc.). En segundo lugar, en la sección de Preparación usamos nombres de fichas universales (por ejemplo, Espesura) mientras que en las reglas usamos el nombre de un elemento determinado especificado por esta carta (por ejemplo, Espesura misteriosa).*

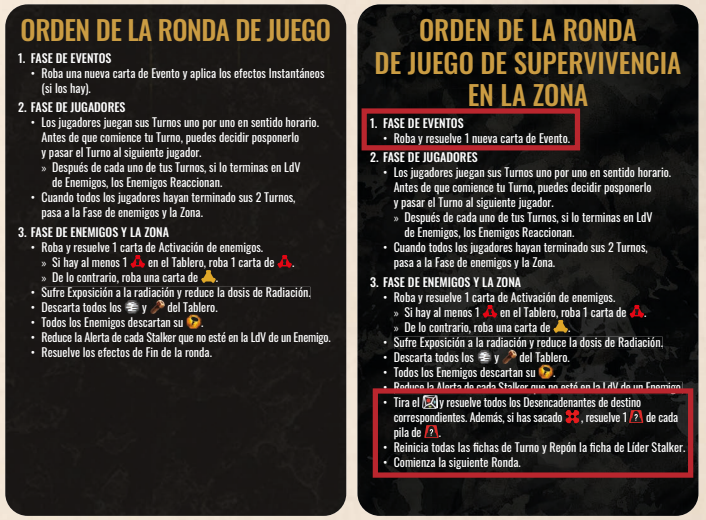
La mayoría de las fichas de Supervivencia en la Zona se colocan en casillas del Tablero de modo que no crean nuevas casillas, sino simplemente elementos adicionales de casillas existentes del Tablero.

Sin embargo, algunas fichas de Supervivencia en la Zona (Salas, Tuberías, Vehículos y Entorno) sí que añaden sus propias casillas al juego. Dichas fichas están rodeadas por sus límites correspondientes (como Bordes abiertos, Terreno infranqueable o Paredes). Verás que son ligeramente más pequeñas que las casillas típicas, para que no cubran accidentalmente los bordes de las casillas en las que las pongas. Si este tipo de ficha se coloca en una casilla existente, anula los valores de ☢ o 🛡, sin importar que los símbolos queden cubiertos del todo físicamente o no. Además, también anula los bordes de casillas que queden como mínimo parcialmente cubiertos por la ficha.

Nota: *La casilla marcada de la ficha de Excavadora no tiene bordes, así que trátala como un elemento adicional colocado en esa casilla de la loseta de Tablero.*

Nota: *Las fichas de Agujero colocadas en cualquier Pared funcionan de forma idéntica a las Puertas.*

CARTA DE AYUDA DE ORDEN DE LA RONDA DE JUEGO DE SUPERVIVENCIA EN LA ZONA


ORDEN DE LA RONDA DE JUEGO
1. FASE DE EVENTOS
• Roba una nueva carta de Evento y aplica los efectos Instantáneos (si los hay).
2. FASE DE JUGADORES
• Los jugadores juegan sus Turnos uno por uno en sentido horario. Antes de que comience tu Turno, puedes decidir posponerlo y pasar el Turno al siguiente jugador.
» Después de cada uno de tus Turnos, si lo terminas en LdV de Enemigos, los Enemigos Reaccionan.
• Cuando todos los jugadores hayan terminado sus 2 Turnos, pasa a la Fase de enemigos y la Zona.
3. FASE DE ENEMIGOS Y LA ZONA
• Roba y resuelve 1 carta de Activación de enemigos.
» Si hay al menos 1 en el Tablero, roba 1 carta de .
» De lo contrario, roba una carta de .
• Sufre Exposición a la radiación y reduce la dosis de Radiación.
• Descarta todos los y del Tablero.
• Todos los Enemigos descartan su .
• Reduce la Alerta de cada Stalker que no esté en la LdV de un Enemigo.
• Resuelve los efectos de Fin de la ronda.
ORDEN DE LA RONDA DE JUEGO DE SUPERVIVENCIA EN LA ZONA
1. FASE DE EVENTOS
• Roba y resuelve 1 nueva carta de Evento.
2. FASE DE JUGADORES
• Los jugadores juegan sus Turnos uno por uno en sentido horario. Antes de que comience tu Turno, puedes decidir posponerlo y pasar el Turno al siguiente jugador.
» Después de cada uno de tus Turnos, si lo terminas en LdV de Enemigos, los Enemigos Reaccionan.
• Cuando todos los jugadores hayan terminado sus 2 Turnos, pasa a la Fase de enemigos y la Zona.
3. FASE DE ENEMIGOS Y LA ZONA
• Roba y resuelve 1 carta de Activación de enemigos.
» Si hay al menos 1 en el Tablero, roba 1 carta de .
» De lo contrario, roba una carta de .
• Sufre Exposición a la radiación y reduce la dosis de Radiación.
• Descarta todos los y del Tablero.
• Todos los Enemigos descartan su .
• Tira el y resuelve todos los Desencadenantes de destino correspondientes. Además, si has sacado , resuelve 1 de cada pila de .
• Reinicia todas las fichas de Turno y Repón la ficha de Líder Stalker.
• Comienza la siguiente Ronda.

En el modo Supervivencia en la Zona se usa una carta de Ayuda de Orden de la ronda diferente, específica para este modo. Se usa porque varios pasos de la Ronda difieren de los de las partidas de Campaña.

En primer lugar, durante la Fase de eventos, también robas cartas de Evento, pero son diferentes a las de Misión y las de Evento aleatorio de la Campaña. Debes leer la carta de Evento entera y seguir sus instrucciones. Los Eventos de Supervivencia en la Zona tienen las siguientes etiquetas que sugieren cómo se resuelven:

- **Instantáneo:** Se resuelve una vez y se descarta de inmediato.
- **Una Ronda:** Proporciona un efecto prolongado, activo durante toda una Ronda. Se descarta después.
- **Duradero:** Proporciona un efecto duradero, posiblemente activo durante varias Rondas.
- **Clima:** Proporciona un efecto duradero. Solo puede haber 1 Clima activo en un momento dado.
- **Enemigos mejorados:** Proporciona una bonificación duradera a los Enemigos hasta que se cumple una condición (por ejemplo, matar a un Enemigo concreto).
- **Un as en la manga:** Proporciona una bonificación especial de un solo uso que un Stalker puede usar en caso de necesidad.

Nota: *Algunas cartas tienen múltiples etiquetas y, como resultado, esto puede provocar que una carta de efecto Instantáneo no se pueda descartar porque también tiene una etiqueta de Duradero.*

Además, algunos Eventos contienen una sección de **Desencadenantes de destino** que se resuelve durante la Fase de enemigos y la Zona.

Los Desencadenantes de destino son una nueva mecánica que solo está disponible en el modo Supervivencia en la Zona. Hace referencia a las secciones de las cartas de Supervivencia en la Zona escritas en texto blanco sobre fondo rojo. En ellas encontrarás una descripción de lo que puede ocurrir cuando se resuelva el paso de Desencadenantes de destino.

El paso de Desencadenantes de destino comienza siempre con la tirada del (¡solo una tirada!) para determinar cuál de los efectos descritos en la sección roja de TODAS las cartas colocadas junto al tablero se activa en ese momento. Se aplica a todas las cartas bocarriba de Evento, cartas de Preparación y Especiales, etc. Si hay varias cartas con efectos del paso de Desencadenantes de destino, resuélvelas en cualquier orden, ¡pero recuerda tirar primero el !

Si un efecto descrito en la sección Desencadenantes de destino de una carta no está asociado a ningún resultado del , entonces SIEMPRE se desencadena durante este paso, independientemente del resultado de la tirada. Sin embargo, si un efecto determinado está vinculado a un resultado específico, solo se activa si el resultado de la tirada del paso de Desencadenantes de destino coincide con el resultado de la carta.

Si sacas al principio de un paso de Desencadenantes de destino, también debes resolver 1 de cada pila de ; tienes un recordatorio en la carta de Ayuda de Orden de la ronda, en la descripción de este paso.

Nota: *Algunas cartas en la sección Desencadenantes de destino tienen distintos efectos vinculados a diferentes resultados del . Esto significa que desencadenan diferentes efectos en diferentes Rondas, dependiendo del resultado del durante el paso de Desencadenantes de destino en cada una.*

MAZO DE BOTÍN ÚNICO

ZS
BOTÍN ÚNICO
HACHA
Cada vez que realices la Acción básica «Cuchillo», elige una opción:
Tira 4 en vez de 3.
O BIEN
Descarta esta carta para tirar 6 en vez de 3.
1000
DESTELLO
ELÉCTRICO
Cada vez que fueras a sufrir el efecto de una Anomalía eléctrica, puedes descartar 1 para ignorar el efecto.
2000
3
EXOESQUELETO
DEFENSA 6
RADIACIÓN AMBIENTAL -3
Contenedor de artefactos: MEJORADO
Cada vez que pierdas 6 PS o más, pon 1 en esta carta.
La Defensa se reduce en 1 por cada que haya en esta carta.
20000

El mazo de Botín único es simplemente un mazo adicional de cartas de Equipo que solo se encuentran en el modo Supervivencia en la Zona. Solo robas una de estas cartas cuando el juego te lo indica (normalmente como resultado de una Acción o un suceso).

Además, a veces puede aparecer una ficha de Botín único en el Tablero. Se recoge de la misma manera que un ? normal, pero su efecto es siempre robar 1 carta del mazo de Botín único.

SUCESOS DE SUPERVIVENCIA EN LA ZONA

Al final de este cuaderno hay un Diario de sucesos dedicado al modo Supervivencia en la Zona. Muchas cartas te pedirán que busques y resuelvas un suceso específico, que se encuentra en el Diario de sucesos.

Si el suceso está dirigido a un Stalker específico (por ejemplo, debido a sus Acciones o al Desencadenante de destino), lo lee el jugador correspondiente. Si el suceso va dirigido a todos los Stalkers, cualquier jugador puede leerlo. Puedes leer todo el suceso en voz alta o resumírselo a los demás con tus propias palabras. Este segundo método suele generar un efecto más interesante.

Cada vez que resuelvas un suceso y no te lleve a otro, simplemente cierra el Diario de sucesos y vuelve a la partida en el Tablero.

PREPARACIÓN DEL JUEGO EN EL MODO SUPERVIVENCIA EN LA ZONA

Para preparar el juego para el modo Supervivencia en la Zona, sigue los pasos que se indican a continuación. Una vez que te familiarices con estas reglas, en el futuro te resultará mucho más fácil preparar todo sin tener que recurrir a las extensas explicaciones que tienes a continuación. Puedes encontrar una breve descripción de los pasos de preparación en cada uno de los Escenarios individuales, con todas las modificaciones para un Escenario dado. Por lo tanto, en futuras partidas, basta con elegir un Escenario y seguir los pasos de preparación enumerados en la página de dicho Escenario.

PASO 0: ELEGIR UN ESCENARIO

Antes de nada, hay que elegir un Escenario. Hay diez Escenarios de Supervivencia en la Zona disponibles:

1. **Eliminación (consulta la página 10).**
2. **Búsqueda y exterminio (consulta la página 10).**
3. **Caza al jefe (consulta la página 11).**
4. **Persecución (consulta la página 11).**
5. **Exploración (consulta la página 12).**
6. **Acopio de suministros (consulta la página 12).**
7. **Misión secreta (consulta la página 13).**
8. **Huida (consulta la página 13).**
9. **Asalto frontal (consulta la página 14).**
10. **Rodeados (consulta la página 14).**

Si no te apetece elegir, puedes escoger un Escenario al azar.

Nota: *Cada una de las 10 cartas del mazo Especial tiene un número en la esquina superior derecha (del 1 al 10), ideado específicamente para sacar un número al azar durante la preparación del juego en el modo Supervivencia en la Zona. Baraja estas cartas, roba 1 de ellas y tendrás un número al azar del 1 al 10. Estos números de las cartas Especiales son solo para este propósito.*

Cada Escenario define el objetivo principal de la partida (es decir, las condiciones de victoria), determina cuántas Rondas dura la partida, cuántos y qué tipo de Enemigos hay, cuántos Botines ? y fichas de Desconocido ? se colocan en el Tablero, cuánto Equipo pueden comprar tus Stalkers en esta partida y en qué casilla empiezan, qué reglas especiales, cartas y elementos especiales definen la partida, etc.

Nota: *Los pasos de preparación te indican el orden específico en el que los elementos del juego se colocan en el Tablero. Sin embargo, tendrás el conocimiento absoluto de la colocación de las losetas del Tablero y los componentes, y tendrás que aprovecharlo al máximo. Por ejemplo, al poner elementos de juego únicos en el Paso 2, sabes dónde estarán tus Enemigos o dónde empiezan el Escenario tus Stalkers, aunque sean pasos posteriores de la preparación. También merece la pena revisar el Objetivo principal del Escenario a la hora de comprar Equipo.*

Dado que los Escenarios tienen diferentes niveles de complejidad, con sus propias reglas especiales y excepciones, recomendamos el Escenario CAZA AL JEFE como el mejor para principiantes.

PASO 1: ELIGE Y PREPARA EL TABLERO

Elige un Tablero. Hay 10 Tableros de Supervivencia en la Zona disponibles:

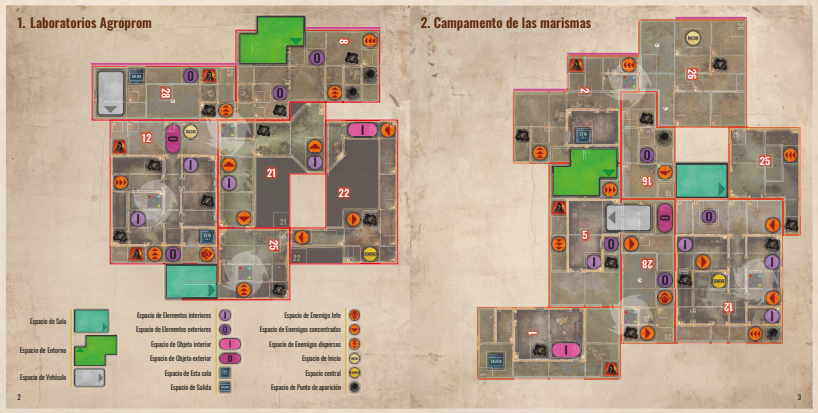
1. **Laboratorios Agroprom**
2. **Campamento de las marismas**
3. **Almacén cubierto de vegetación**
4. **Enclave de guardias**
5. **Barriada**
6. **Afueras de Prípiat**
7. **Aldea de la pradera**
8. **Instalaciones científicas**
9. **Terrenos del cuartel de Rostock**
10. **Capilla del Bosque Rojo**

Si no te apetece elegir, puedes escoger al azar. Encontrarás los Tableros en el Libro de mapas de Supervivencia en la Zona. Están ordenados numéricamente, para que puedas encontrar fácilmente el elegido.

Hay un diagrama (similar a los de la Campaña) en la página con el Tablero que describe qué losetas de Tablero elegir y cómo colocarlas para crear el Tablero del Escenario.

Una vez que hayas preparado el Tablero, no tienes que hacer nada más en esta fase. El resto de la información de la página solo sirve de ayuda en los siguientes pasos de preparación (o después, durante la partida). Por tanto, deja el Libro abierto por el Tablero elegido hasta el final de la partida.

Nota: *Pon todas las losetas del Tablero tal y como están dispuestas en el Libro de mapas de Supervivencia en la Zona y (¡por ahora!) ignora las ubicaciones exactas de los espacios en el Tablero. Los pasos subsiguientes requieren que pongas elementos específicos indicados por el Escenario o una carta en sus respectivos lugares (por ejemplo, «Pon la ficha de Sala desordenada en el espacio de Sala»).*



Ejemplo

PASO 2: BUSCA Y PON FICHAS Y CARTAS ESPECIALES

Algunos Escenarios usan cartas y fichas Especiales específicas (por ejemplo, la carta y ficha «Instalación» siempre aparece en los Escenarios Asalto frontal y Rodeados, la carta «Enemigos Ocultos» en el Escenario Búsqueda y exterminio, la carta «Perseguir» en el Escenario Persecución, etc.).

Puedes encontrar cartas dedicadas a Escenarios específicos en el mazo Especial.

Las cartas del mazo Especial introducen reglas adicionales en el juego cuando es necesario. Esto puede ocurrir no solo durante la preparación del juego, sino incluso más adelante durante la partida (por ejemplo, cuando la ficha de Fuego aparece por primera vez en la partida como resultado de un suceso o efecto de carta, dicho suceso o carta también te pide que busques la carta Fuego en el mazo Especial).

Cada vez que el juego te diga que busques y juegues una carta específica del mazo Especial, búscala en el mazo, pon la carta junto al Tablero y resuelve su sección de Preparación.

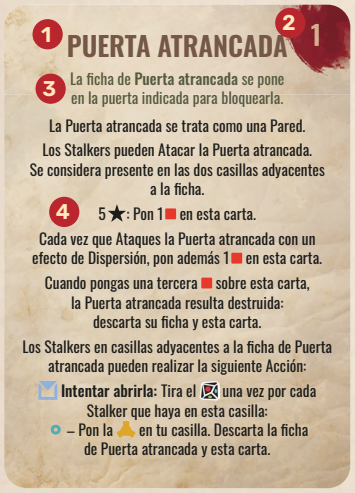
La mayoría de las cartas del mazo Especial (así como la mayoría de las del mazo de Preparación y del mazo de Eventos) tienen una sección de Preparación (en texto gris) que describe las reglas especiales que dicha carta introduce en el juego.

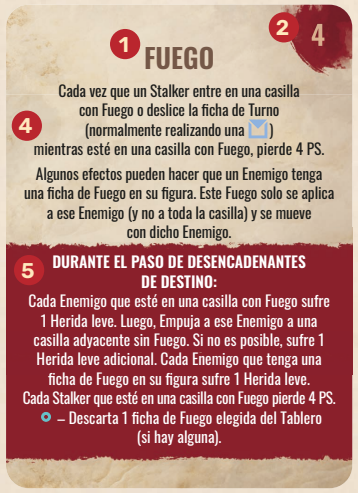
Cada vez que una carta se pone en juego, debes seguir de inmediato todas las instrucciones de su sección de Preparación. En la mayoría de los casos, esta sección describe qué fichas debes buscar en la reserva de fichas de Supervivencia en la Zona, y dónde y cómo ponerlas.

Por supuesto, también deberías leer el resto de la carta para saber cómo afecta al juego, qué nuevas reglas se aplican a partir de ahora o qué nuevas Acciones están disponibles gracias a ella (normalmente, las Acciones solo están disponibles en la casilla donde se encuentra la ficha asociada).

Algunas cartas Especiales (y de los mazos de Preparación y Eventos) también tienen una sección relativa al PASO DE DESENCADENANTES DE DESTINO (la sección está escrita en texto blanco sobre fondo rojo). La resolución de esta sección se describe con más detalle en la sección CARTA DE AYUDA DE ORDEN DE LA RONDA DE JUEGO DE SUPERVIVENCIA EN LA ZONA.

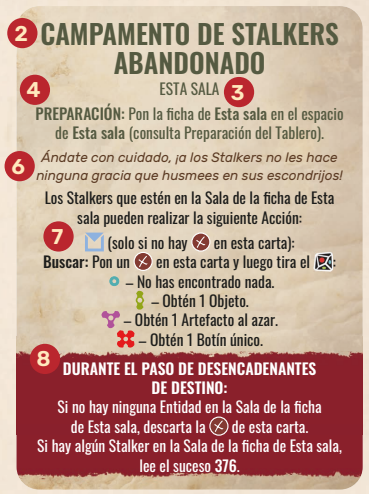
Nota: *Recuerda que los números de la esquina superior derecha de las cartas Especiales solo se usan para elegir un número al azar durante los pasos 0 y 1 de la preparación de la partida. Por lo demás, ignóralos durante la partida.*

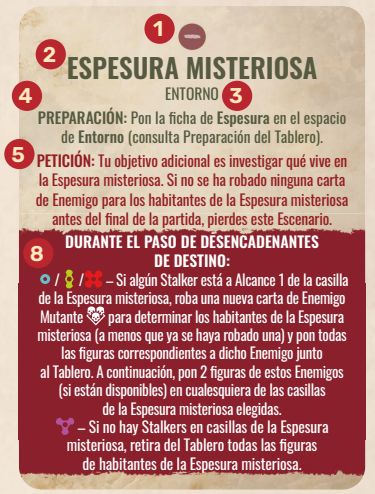

1
PUERTA ATRANCADA
2 1
3 La ficha de Puerta atrancada se pone en la puerta indicada para bloquearla.
La Puerta atrancada se trata como una Pared.
Los Stalkers pueden Atacar la Puerta atrancada. Se considera presente en las dos casillas adyacentes a la ficha.
4 5 ★: Pon 1 ■ en esta carta.
Cada vez que Ataques la Puerta atrancada con un efecto de Dispersión, pon además 1 ■ en esta carta.
Cuando pongas una tercera ■ sobre esta carta, la Puerta atrancada resulta destruida: descarta su ficha y esta carta.
Los Stalkers en casillas adyacentes a la ficha de Puerta atrancada pueden realizar la siguiente Acción:
Intentar abrirla: Tira el una vez por cada Stalker que haya en esta casilla:
– Pon la en tu casilla. Descarta la ficha de Puerta atrancada y esta carta.


1
FUEGO
2 4
4 Cada vez que un Stalker entre en una casilla con Fuego o deslice la ficha de Turno (normalmente realizando una) mientras esté en una casilla con Fuego, pierde 4 PS.
Algunos efectos pueden hacer que un Enemigo tenga una ficha de Fuego en su figura. Este Fuego solo se aplica a ese Enemigo (y no a toda la casilla) y se mueve con dicho Enemigo.
5 DURANTE EL PASO DE DESENCADENANTES DE DESTINO:
Cada Enemigo que esté en una casilla con Fuego sufre 1 Herida leve. Luego, Empuja a ese Enemigo a una casilla adyacente sin Fuego. Si no es posible, sufre 1 Herida leve adicional. Cada Enemigo que tenga una ficha de Fuego en su figura sufre 1 Herida leve.
Cada Stalker que esté en una casilla con Fuego pierde 4 PS.
– Descarta 1 ficha de Fuego elegida del Tablero (si hay alguna).

1. **Nombre**
2. **Número al azar:** Se usa para elegir Escenarios y Mapas al azar.
3. **Preparación:** Instrucciones para poner las fichas relacionadas con la carta.
4. **Reglas:** Efectos de las fichas, Acciones adicionales, etc.
5. **Desencadenantes de destino:** Todos los efectos que se aplican durante el paso de Desencadenantes de destino.

PASO 3: ROBA Y PON 4 CARTAS DE PREPARACIÓN (Y SUS FICHAS)


2 CAMPAMENTO DE STALKERS ABANDONADO
ESTA SALA 3
4 PREPARACIÓN: Pon la ficha de Esta sala en el espacio de Esta sala (consulta Preparación del Tablero).
6 Ándate con cuidado, ¡a los Stalkers no les hace ninguna gracia que husmees en sus escondrijos!
Los Stalkers que estén en la Sala de la ficha de Esta sala pueden realizar la siguiente Acción:
7 (solo si no hay en esta carta):
Buscar: Pon un en esta carta y luego tira el :
– No has encontrado nada.
– Obtén 1 Objeto.
– Obtén 1 Artefacto al azar.
– Obtén 1 Botín único.
8 DURANTE EL PASO DE DESENCADENANTES DE DESTINO:
Si no hay ninguna Entidad en la Sala de la ficha de Esta sala, descarta la de esta carta.
Si hay algún Stalker en la Sala de la ficha de Esta sala, lee el suceso 376.


1
2 ESPESURA MISTERIOSA
ENTORNO 3
4 PREPARACIÓN: Pon la ficha de Espesura en el espacio de Entorno (consulta Preparación del Tablero).
5 PETICIÓN: Tu objetivo adicional es investigar qué vive en la Espesura misteriosa. Si no se ha robado ninguna carta de Enemigo para los habitantes de la Espesura misteriosa antes del final de la partida, pierdes este Escenario.
8 DURANTE EL PASO DE DESENCADENANTES DE DESTINO:
/ / – Si algún Stalker está a Alcance 1 de la casilla de la Espesura misteriosa, roba una nueva carta de Enemigo Mutante para determinar los habitantes de la Espesura misteriosa (a menos que ya se haya robado una) y pon todas las figuras correspondientes a dicho Enemigo junto al Tablero. A continuación, pon 2 figuras de estos Enemigos (si están disponibles) en cualesquiera de las casillas de la Espesura misteriosa elegidas.
– Si no hay Stalkers en casillas de la Espesura misteriosa, retira del Tablero todas las figuras de habitantes de la Espesura misteriosa.

1. **Modificador de puntuación:** Aumenta o disminuye la posible puntuación del Escenario.
2. **Nombre**
3. **Etiquetas:** Todas las cartas robadas durante la Preparación deben tener etiquetas diferentes.
4. **Preparación:** Instrucciones para poner las fichas relacionadas con la carta.
5. **Petición:** Algunas cartas incluyen un objetivo adicional que debe cumplirse para finalizar con éxito el Escenario.
6. **Historia**
7. **Reglas:** Efectos de las fichas, Acciones adicionales, etc.
8. **Desencadenantes de destino:** Todos los efectos que se aplican durante el paso de Desencadenantes de destino.

Roba 4 cartas al azar del mazo de Preparación de una en una. Cada vez que robes una carta con al menos una etiqueta idéntica a la de cualquier carta de Preparación robada anteriormente, descártala y roba otra en su lugar.

Como resultado, deberías acabar con 4 cartas sin etiquetas repetidas.

A continuación, lee el contenido de las cartas y resuelve sus instrucciones de preparación.

Primero, resuelve las secciones de Preparación de estas cartas que colocan fichas en espacios específicos. Cuando acabes, y solo entonces, resuelve las secciones de Preparación restantes de las cartas, que permiten poner fichas en varios lugares de tu elección.

Como puedes ver, las cartas de Preparación también introducen cambios significativos en el juego, añadiendo nuevos lugares, Acciones, Misiones secundarias, PNJ, modificaciones, etc., de modo que las condiciones de cada partida sean más únicas, incluso cuando juegues un mismo Escenario en un mismo Tablero.

Si durante la preparación de la partida se indica que hay Edificios cerrados con una Puerta atrancada o un Portón blindado, está prohibido poner Agujeros, Tuberías o fichas similares si al hacerlo se estaría abriendo una entrada alternativa a dichos Edificios.

Nota: *Varias cartas de este mazo (por ejemplo, la Sala inundada, la Cueva misteriosa, el Túnel radiactivo o la Excavadora siniestrada) hacen referencia a la «casilla marcada» de su ficha. La casilla marcada de dicha ficha es la casilla que tiene impreso un pequeño disco amarillo con una cruz negra. Mírala detenidamente y te darás cuenta enseguida.*

Nota: *Muchas de las cartas de Preparación (así como muchas de las cartas de Evento y Personaje) tienen el icono o encima del nombre. Estos modificadores de puntuación solo afectan al resultado de la partida si ganas. Por supuesto, puedes ignorarlos si no te interesa otra calificación del resultado más allá de «victoria» o «derrota». Los modificadores de puntuación dependen de hasta qué punto facilita o dificulta la partida una carta. significa que hace la partida más difícil y más fácil.*

MAZO DE PERSONAJES DE SUPERVIVENCIA EN LA ZONA

Una de las cartas de Preparación te permite añadir una carta de Ayudante al azar a la partida, y varias de las cartas de Evento te permiten añadir una carta de Mercader o Forastero al azar.

A efectos de juego, los Personajes Ayudante, Mercader y Forastero no son Entidades como los Stalkers o los Enemigos. No interactúan con el juego más allá de lo descrito en sus cartas. Por ejemplo, las balas los atraviesan como si no estuvieran, los Enemigos los ignoran a menos que la carta diga lo contrario, no activan Anomalías, ignoran la Radiación, no pueden realizar más Acciones que las disponibles en sus cartas, las explosiones no los dañan, etc.

Cuando se mueven, estos personajes tratan las Ventanas como Bordes abiertos.

PASO 4: ROBA Y PON ANOMALÍAS

Roba 1 carta de Anomalía del mazo de Anomalías del juego básico. Será la que se use en esta partida.

A continuación, pon las 3 piezas de Anomalía del tipo que corresponda en los espacios correspondientes del Tablero, tal y como se muestra en la Preparación del Tablero.

A continuación, coloca las figuras de Anomalía y debajo de ellas en los lugares adecuados de las piezas de Anomalía.

Si robas una Anomalía móvil, al igual que en el juego básico, solo pones 1 figura de Anomalía (en la pieza con el número más bajo) y no pones ningún .

Si un Evento requiere que sustituyas el tipo de Anomalía actual por uno nuevo, sustituye solo la carta y las figuras de Anomalía. La ubicación de la pieza de Anomalía y su tipo no cambian. Del mismo modo, si ya has robado alguna ficha de Artefacto, no la repongas al cambiar de Anomalía.

Sin embargo, si vas a sustituir una Anomalía móvil, añade figuras de Anomalía de modo que haya una en cada centro de Anomalía. A continuación, pon 1 debajo de cada figura de Anomalía.

PASO 5: ROBA Y PON FICHAS DE DESCONOCIDO Y ENEMIGOS

En primer lugar, coloca el número apropiado de fichas de Desconocido al azar en los espacios que se muestran en la Preparación del Tablero del Libro de mapas de Supervivencia en la Zona.

El número de fichas de Desconocido se indica en el paso 5 del Escenario específico.

Luego, roba cartas de Enemigo según los tipos indicados por el Escenario en el paso 5, por ejemplo:

- Mutantes: 1 carta , 1 carta y 1 carta .
- Humanos: 1 carta y 1 carta .

Roba cartas de Enemigo hasta que hayas robado todos los tipos requeridos por el Escenario. Estos son los Enemigos que se usarán en esta partida.

Ahora, pon figuras de Enemigo en los espacios que se muestran en la Preparación del Tablero. Pon las restantes junto a sus cartas de Enemigo. Son parte de la reserva de Enemigos.

Algún Escenario podría indicarte que pongas a los Enemigos en espacios concentrados o dispersos. En ese caso, pon las figuras en los espacios descritos como concentrados o dispersos con el encaramiento que indiquen las flechas.

Pon tantos Enemigos y como se especifique en el paso 5 del Escenario.

Si esto requiere poner más Enemigos que los espacios disponibles del tipo requerido (concentrado o disperso), el resto se ponen en espacios de Enemigo que no coincidan con el tipo requerido.

Por ejemplo: *Tienes que poner 1 Enemigo y 6 Enemigos en espacios concentrados, y solo tienes disponibles 6 espacios de ese tipo. En esta situación, colocas los 6 primeros Enemigos en espacios concentrados y el restante en uno disperso elegido.*

Si el Escenario requiere que pongas menos Enemigos que los espacios disponibles del tipo requerido, entonces tú decides en cuáles los pones y cuáles dejas libres.

Si un Enemigo está implicado en un Escenario, pon su figura en el espacio de Enemigo con el encaramiento que indique la flecha.

Nota: *Algunos Escenarios requieren desplegar todos o algunos de los Enemigos de forma diferente. Por tanto, sigue las instrucciones del paso 5 del Escenario.*

Nota: *Los diferentes tipos de Enemigos se representan con diferentes números de figuras. Si, durante la preparación, el juego te dice que pongas más figuras de Enemigo de las que hay en la reserva, pon todas las que puedas.*

Nota: *En el modo Supervivencia en la Zona, los 8 Bandidos (3 con fusil, 3 con escopeta y 2 con ametralladora) se tratan como 8 figuras de Bandido a efectos de la carta de Bandido robada.*

Nota: *A veces durante la partida, como resultado de algunas cartas de Preparación, Eventos o sucesos, puede aparecer un nuevo tipo de Enemigo (robas una nueva carta de Enemigo, colocas figuras adicionales, etc.). En este caso:*

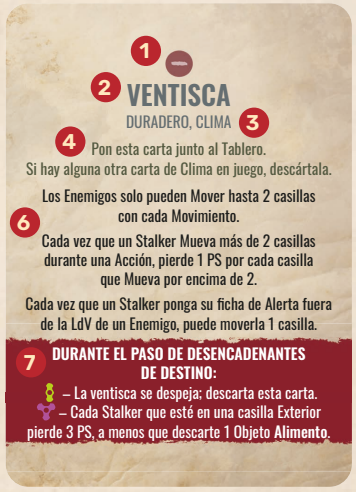
- *Los Mutantes siempre son aliados de otros Mutantes y hostiles a los Humanos (y viceversa).*
- *Si la ficha de Bando enemigo requerida ya no está disponible, entonces no colocas ninguna ficha de Bando enemigo en la nueva carta de Enemigo (y por tanto estos nuevos Enemigos serán activados con menos frecuencia por las cartas de Activación de enemigos).*

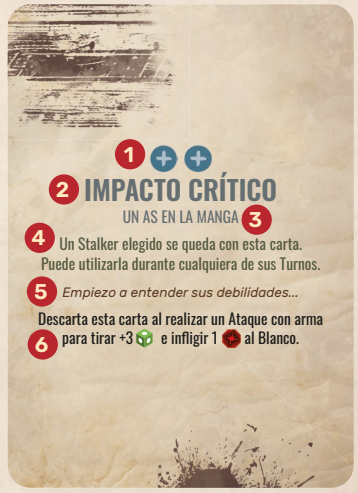
PASO 6: PON FICHAS DE BOTÍN

Pon 2 al azar en cada espacio de , como se muestra en la Preparación del Tablero.

Nota: *Algunos Escenarios te indicarán que pongas más o menos pero la mayoría te indicarán que pongas 2 en cada espacio. Si no es el caso, sigue las instrucciones del paso 6 del Escenario.*

PASO 7: PREPARA EL MAZO DE EVENTOS


1
2 VENTISCA
DURADERO, CLIMA 3
4 Pon esta carta junto al Tablero.
Si hay alguna otra carta de Clima en juego, descártala.
Los Enemigos solo pueden Mover hasta 2 casillas con cada Movimiento.
6
Cada vez que un Stalker Mueva más de 2 casillas durante una Acción, pierde 1 PS por cada casilla que Mueva por encima de 2.
Cada vez que un Stalker ponga su ficha de Alerta fuera de la LdV de un Enemigo, puede moverla 1 casilla.
7 DURANTE EL PASO DE DESENCADENANTES DE DESTINO:
– La ventisca se despeja: descarta esta carta.
– Cada Stalker que esté en una casilla Exterior pierde 3 PS, a menos que descarte 1 Objeto Alimento.


1
2 IMPACTO CRÍTICO
UN AS EN LA MANGA 3
4 Un Stalker elegido se queda con esta carta.
Puede utilizarla durante cualquiera de sus Turnos.
5 Empiezo a entender sus debilidades...
Descarta esta carta al realizar un Ataque con arma
6 para tirar +3 e infligir 1 al Blanco.

1. **Modificador de puntuación:** Aumenta o disminuye la posible puntuación del Escenario.
2. **Nombre**
3. **Etiquetas:** Definen el tipo de efecto de la carta de Evento.
4. **Preparación:** Instrucciones adicionales de preparación.
5. **Historia**
6. **Reglas:** Efectos de las fichas, Acciones adicionales, etc.
7. **Desencadenantes de destino:** Todos los efectos que se aplican durante el paso de Desencadenantes de destino.

Roba el número necesario de cartas de Evento del mazo de Eventos de Supervivencia en la Zona, barájalas sin mirar los anversos y forma con ellas el mazo de Eventos de esta partida.

El número de cartas de Evento es también el número de Rondas de una partida.

El número requerido de cartas de Evento se indica en el paso 7 del Escenario.

Nota: *Los Eventos del modo Supervivencia en la Zona pueden ser de varios tipos, lo que significa que se comportan de forma ligeramente distinta (y sus efectos siempre se describen*

en cada carta). Algunas cartas de Evento permanecen en juego mucho tiempo o incluso permanentemente, otras solo funcionan durante una Ronda, algunas tienen un efecto instantáneo y se descartan de inmediato después de su resolución, otras se asignan a un Stalker y se mantienen como una Acción especial de un solo uso que se juega desde la mano, etc.

PASO 8: ELIGE STALKERS Y EQUIPO

Elegid Stalkers o robadlos al azar y preparad sus PDA como siempre se hace antes de una Misión normal de Campaña.

Luego, compra Equipo (Armas, Cargadores, Blindajes, Accesorios, Artefactos y Objetos) con los fondos disponibles en el Escenario dado.

Los fondos disponibles para la compra de Equipo para todo el grupo siempre se pueden encontrar en el paso 8 del Escenario.

Nota: *En el modo Supervivencia en la Zona, cada Cargador tiene un valor de 300 ₸ y todas las cartas de Equipo se pueden comprar por su valor en ₸.*

PASO 9: PON A LOS STALKERS EN EL TABLERO

Pon las miniaturas de los Stalkers en los espacios que se muestran en la Preparación del Tablero.

No siempre empiezas en el espacio de Inicio: a veces empiezas en medio del Tablero, otras en un lugar específico, y a veces hay varias opciones. El Paso 9 del Escenario te indicará el Punto de inicio.

Nota: *El Punto de inicio de los Stalkers en un Escenario dado se denomina espacio de Entrada de Stalkers, y algunas cartas y sucesos pueden hacer referencia a este espacio.*

Y ya está, se acabó la preparación. ¡Es el momento de comenzar tu misión!

FINAL DE LA PARTIDA – VICTORIA Y PUNTUACIÓN

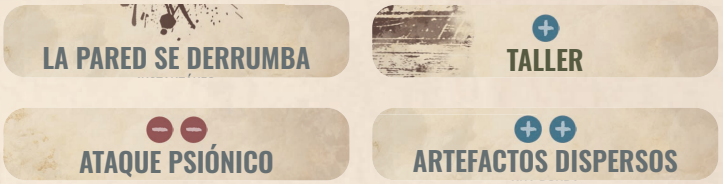
Tras robar la última carta del mazo de Eventos, comienza la última Ronda de la partida (a no ser que, de alguna manera, como resultado de un suceso, se añadan cartas de Evento al mazo, alargando así la partida). De lo contrario, después de la última Ronda, la partida termina.

Entonces, si se ha cumplido el Objetivo principal del Escenario y también la condición de las cartas con la etiqueta Petición que estén bocarriba junto al Tablero (si las hay), la partida termina con la victoria de los Stalkers.

Sin embargo, si el Objetivo principal del Escenario no se ha completado y/o una carta con la etiqueta Petición está bocarriba junto al Tablero y no se ha cumplido su condición, la partida termina con la derrota de los Stalkers.

Nota: *Algunos Escenarios pueden resultar en una victoria incluso si quedan cartas en el mazo de Eventos. Cada Escenario detalla las condiciones exactas de victoria y cuándo se produce.*

RECUENTO DE PUNTOS EN LA VICTORIA



Si quieres, puedes conocer con más detalle el nivel de éxito que has tenido en tu victoria:

- La victoria en sí vale 20 puntos.
- Suma 1 punto por cada ⊖ de cada carta de Preparación, Evento y Personaje (encima del nombre de la carta) que se incluyó en la partida, incluidas las cartas descartadas (durante la partida) y las que no se robaron del mazo de Eventos.
- Resta 1 punto por cada ⊕ de cada carta de Preparación, Evento y Personaje que se incluyó en la partida, incluidas las cartas descartadas (durante la partida) y las que no se robaron del mazo de Eventos.

Después de sumar los puntos según el método descrito anteriormente, tendrás un cálculo del grado exacto de tu victoria, aunque solo sea para compararlo con los resultados de los equipos de otros jugadores o los de otras partidas tuyas.

Nota: *Si quieres usar este sistema, no olvides descartar las cartas de Preparación, Evento y Personaje en un lugar específico durante la partida para poder encontrarlas fácilmente después y poder comprobar sus modificadores de puntuación.*

OTROS DETALLES

REGLAS DE ORO DEL MODO SUPERVIVENCIA EN LA ZONA

Los componentes pertenecientes a una Misión de Campaña específica que no se hayan añadido expresamente a los mazos principales no están disponibles en el modo Supervivencia en la Zona (por ejemplo, si encontraste un Artefacto genial en una de las Misiones, pero el juego no especificó que ahora forma parte del mazo de Artefactos, no podrás usarlo en un Escenario de Supervivencia en la Zona).

Cada vez que debas poner una ficha específica y no quede de ese tipo en la reserva (por ejemplo, si ya está en el Tablero), simplemente no la pongas.

Nota: *Cuando una carta te indique que pongas una ficha de «Este enemigo» sobre un Enemigo y no quede una en la reserva (porque ya estaba puesta), el resto de la carta sigue siendo válida, y simplemente se aplica al Enemigo que ya tiene la ficha de «Este enemigo».*

Recordatorio: *Las casillas Interiores son las de cualquier Sala. Las casillas Exteriores son todas las casillas que no pertenecen a ninguna Sala.*

MODO SUPERVIVENCIA EN LA ZONA DURANTE UNA CAMPAÑA

Si quieres jugar al modo Supervivencia en la Zona en mitad de una Campaña de S.T.A.L.K.E.R., toma nota de lo que tienes exactamente en el Alijo. Cuando termines de jugar al modo Supervivencia en la Zona, podrás restaurar fácilmente el contenido de tu Alijo y continuar la Campaña.

Recuerda que nada de lo que hagas en el modo Supervivencia en la Zona afecta a la Campaña.

ESCENARIOS DE SUPERVIVENCIA EN LA ZONA

1] ELIMINACIÓN

En este Escenario, la situación es sencilla: nosotros o ellos. Debemos matar a todos nuestros enemigos y evitar que nos maten a nosotros, no importa cuánto tiempo nos lleve.

TIPO DE ESCENARIO: Caza

(PASO 1) ELIGE Y PREPARA EL TABLERO

(PASO 2) BUSCA Y PON FICHAS Y CARTAS ESPECIALES

- En la preparación de este Escenario, no pongas ninguna carta o ficha Especial.

(PASO 3) ROBA Y PON 4 CARTAS DE PREPARACIÓN (Y SUS FICHAS)

(PASO 4) ROBA Y PON ANOMALÍAS

(PASO 5) ROBA Y PON FICHAS DE DESCONOCIDO Y ENEMIGOS

- Pon 3 pilas de 4 al azar en los espacios . Ten en cuenta que, en este Escenario, solo se colocan 4 en cada pila de .
- Roba 1 carta de Enemigo Mutante , 1 carta de Enemigo Mutante y 1 carta de Enemigo Mutante . Luego, dependiendo del , pon las fichas de Bando enemigo apropiadas en las cartas de Enemigo y luego pon el número apropiado de figuras de Enemigo en los espacios de Enemigos, empezando por los espacios dispersos:
  - Un solo Stalker: 1 Enemigo , 1 Enemigo y 3 Enemigos
  - 2 Stalkers: 1 Enemigo , 1 Enemigo y 5 Enemigos
  - 3 Stalkers: 1 Enemigo , 2 Enemigos , 5 Enemigos
  - 4 Stalkers: 1 Enemigo , 3 Enemigos , y 6 Enemigos
- La figura de Enemigo comienza en el espacio de Enemigo Jefe.

(PASO 6) PON FICHAS DE BOTÍN

- Pon 2 al azar en cada espacio de .

(PASO 7) PREPARA EL MAZO DE EVENTOS

- Roba 11- cartas al azar del mazo de Eventos de Supervivencia en la Zona y ponlas junto al Tablero formando una pila. Este es el mazo de Eventos para esta partida.

(PASO 8) ELIGE STALKERS Y EQUIPO

- En esta partida, el grupo dispone de 12 000 para comprar Equipo.

(PASO 9) PON A LOS STALKERS EN EL TABLERO

- Pon a los Stalkers en cualquier casilla a Alcance 1 del espacio central. ¡Ten en cuenta que, en este Escenario, los Stalkers NO se ponen en los Puntos de inicio!

OBJETIVO PRINCIPAL DEL ESCENARIO:

- **Pierdes** si queda al menos 1 Enemigo en el Tablero después de la última Ronda.
- **Ganas de inmediato** cuando no quede ningún Enemigo en pie en el Tablero (no importa si quedan en el Tablero).

2] BÚSQUEDA Y EXTERMINIO

En este Escenario, debes eliminar a todos los mutantes que se cobijan en sus escondrijos a lo largo y ancho del territorio. De ti depende cómo: en silencio o a balazo limpio.

TIPO DE ESCENARIO: Caza

(PASO 1) ELIGE Y PREPARA EL TABLERO

(PASO 2) BUSCA Y PON FICHAS Y CARTAS ESPECIALES

- Busca la carta ENEMIGOS OCULTOS en el mazo Especial y ponla junto al Tablero.

(PASO 3) ROBA Y PON 4 CARTAS DE PREPARACIÓN (Y SUS FICHAS)

(PASO 4) ROBA Y PON ANOMALÍAS

(PASO 5) ROBA Y PON FICHAS DE DESCONOCIDO Y ENEMIGOS

- Pon 1 al azar en cada espacio de , 1 en cada espacio de Enemigo concentrado y disperso, y 1 en cada espacio de Punto de aparición. En total debes poner 17 en el Tablero.
- Roba 1 carta de Enemigo Mutante y 1 carta de Enemigo Mutante . Luego, dependiendo del , pon las fichas de Bando enemigo apropiadas en las cartas de Enemigo y luego pon el número apropiado de figuras de Enemigo en los espacios de Enemigos, empezando por los espacios dispersos:
  - Un solo Stalker: 0 Enemigos y 2 Enemigos
  - 2 Stalkers: 0 Enemigos y 3 Enemigos
  - 3 Stalkers: 0 Enemigos y 4 Enemigos
  - 4 Stalkers: 0 Enemigos y 5 Enemigos +

(PASO 6) PON FICHAS DE BOTÍN

- Pon 2 al azar en cada espacio de .

(PASO 7) PREPARA EL MAZO DE EVENTOS

- Roba 11- cartas al azar del mazo de Eventos de Supervivencia en la Zona y ponlas junto al Tablero formando una pila. Este es el mazo de Eventos para esta partida.

(PASO 8) ELIGE STALKERS Y EQUIPO

- En esta partida, el grupo dispone de 12 000 para comprar Equipo.

(PASO 9) PON A LOS STALKERS EN EL TABLERO

- Pon a los Stalkers en el espacio del Punto de inicio.

OBJETIVO PRINCIPAL DEL ESCENARIO:

- **Pierdes** si, después de la última Ronda, aún no cumples las condiciones de victoria descritas en la carta ENEMIGOS OCULTOS.
- **Ganas de inmediato** cuando cumplas las condiciones de victoria de la carta ENEMIGOS OCULTOS durante el paso Desencadenantes de destino.

3] CAZA AL JEFE

En este Escenario, solo tienes un objetivo: ¡matar al líder mutante! La misión tiene éxito si lo consigues y escapas con vida. Lo que les ocurra a los mutantes restantes carece de importancia en este momento.

TIPO DE ESCENARIO: Caza

(PASO 1) ELIGE Y PREPARA EL TABLERO

(PASO 2) BUSCA Y PON FICHAS Y CARTAS ESPECIALES

- Busca las cartas SALIDA y PUNTOS DE APARICIÓN en el mazo Especial y ponlas junto al Tablero.
- Pon la ficha de Salida en el espacio de Salida.

(PASO 3) ROBA Y PON 4 CARTAS DE PREPARACIÓN (Y SUS FICHAS)

(PASO 4) ROBA Y PON ANOMALÍAS

(PASO 5) ROBA Y PON FICHAS DE DESCONOCIDO Y ENEMIGOS

- Pon 2 pilas de 8 al azar en espacios elegidos cualesquiera. Ten en cuenta que en este Escenario solo se ponen 2 pilas de en el Tablero (deja uno de los espacios de vacío).
- Roba 1 carta de Enemigo Mutante, 1 carta de Enemigo Mutante y 1 carta de Enemigo Mutante. Luego, dependiendo del, pon las fichas de Bando enemigo apropiadas en las cartas de Enemigo y luego pon el número apropiado de figuras de Enemigo en los espacios de Enemigos, empezando por los espacios concentrados:
  - Un solo Stalker: 1 Enemigo, 1 Enemigo y 3 Enemigos
  - 2 Stalkers: 1 Enemigo, 1 Enemigo y 4 Enemigos
  - 3 Stalkers: 1 Enemigo, 2 Enemigos y 5 Enemigos
  - 4 Stalkers: 1 Enemigo, 2 Enemigos y 6 Enemigos +
- La figura de Enemigo comienza en el espacio de Enemigo Jefe.
- Pon ambas fichas de Punto de aparición sobre la carta de Enemigo.

(PASO 6) PON FICHAS DE BOTÍN

- Pon 2 al azar en cada espacio de .

(PASO 7) PREPARA EL MAZO DE EVENTOS

- Roba 11- cartas al azar del mazo de Eventos de Supervivencia en la Zona y ponlas junto al Tablero formando una pila. Este es el mazo de Eventos para esta partida.

(PASO 8) ELIGE STALKERS Y EQUIPO

- En esta partida, el grupo dispone de 8000 + × 1000 para comprar Equipo.

(PASO 9) PON A LOS STALKERS EN EL TABLERO

- Pon a los Stalkers en el espacio del Punto de inicio.

OBJETIVO PRINCIPAL DEL ESCENARIO:

- **Pierdes** si, después de la última Ronda, el Enemigo sigue vivo o alguno de los Stalkers no ha escapado por la Salida.
- **Ganas de inmediato** cuando todos los Stalkers hayan escapado por la Salida después de que haya muerto el Enemigo (este final se describe en el suceso correspondiente, al que te dirigirá la Acción descrita en la carta SALIDA).

REGLAS ESPECIALES:

- En este Escenario, cada vez que resuelvas la carta PUNTOS DE APARICIÓN, pon las figuras de Enemigo que aparezcan en la casilla con el Enemigo (si no las puedes poner allí, ponlas en la casilla disponible más cercana al). Después de que el muera, descarta la carta PUNTOS DE APARICIÓN.

4] PERSECUCIÓN

En este Escenario, debes recuperar lo que te robaron. Has encontrado el escondite de los ladrones, ¡y ahora debes impedir que escapen!

TIPO DE ESCENARIO: Caza

(PASO 1) ELIGE Y PREPARA EL TABLERO

(PASO 2) BUSCA Y PON FICHAS Y CARTAS ESPECIALES

- Busca las cartas PERSEGUIR y PUNTOS DE APARICIÓN en el mazo Especial y ponlas junto al Tablero.
- Pon la ficha de Túnel de salida en el espacio central.
- Pon ambas fichas de Punto de aparición en los espacios de Punto de aparición.

(PASO 3) ROBA Y PON 4 CARTAS DE PREPARACIÓN (Y SUS FICHAS)

(PASO 4) ROBA Y PON ANOMALÍAS

(PASO 5) ROBA Y PON FICHAS DE DESCONOCIDO Y ENEMIGOS

- En este Escenario, no pongas ninguna ficha de en el Tablero durante la preparación.
- Roba 1 carta de Enemigo Humano y 1 carta de Enemigo Humano. Luego, dependiendo del, pon las fichas de Bando enemigo apropiadas en las cartas de Enemigo y luego pon el número apropiado de figuras de Enemigo en los espacios de Enemigos, empezando por los espacios dispersos:
  - Un solo Stalker: 1 Enemigo y 5 Enemigos
  - 2 Stalkers: 2 Enemigos y 6 Enemigos
  - 3 Stalkers: 3 Enemigos y 7 Enemigos +
  - 4 Stalkers: 4 Enemigos y 8 Enemigos +
- Resuelve la sección de Preparación de la carta PERSEGUIR.

(PASO 6) PON FICHAS DE BOTÍN

- En este Escenario, pon solo 1 al azar en cada espacio de .

(PASO 7) PREPARA EL MAZO DE EVENTOS

- Roba 7 cartas al azar del mazo de Eventos de Supervivencia en la Zona y ponlas junto al Tablero formando una pila. Este es el mazo de Eventos para esta partida.

(PASO 8) ELIGE STALKERS Y EQUIPO

- En esta partida, el grupo dispone de 5000 para comprar Equipo.

(PASO 9) PON A LOS STALKERS EN EL TABLERO

- Pon a los Stalkers en el espacio del Punto de inicio.

OBJETIVO PRINCIPAL DEL ESCENARIO:

- **Pierdes** de inmediato en el momento en el que hayan escapado al menos dos ladrones (esta condición se describe en detalle en la carta PERSEGUIR).
- **Ganas de inmediato** en el momento en el que no quede ninguna figura de Enemigo en el Tablero si aún no ha escapado ningún Enemigo por el Túnel de salida.
- **Ganas** si, tras la última Ronda, no ha escapado más de 1 Enemigo por el Túnel de salida.

REGLAS ESPECIALES:

Nota: *Si el Enemigo con la ficha de Huida tiene durante el paso de Desencadenantes de destino, NO se Mueve.*

5] EXPLORACIÓN

En este Escenario, tu cometido es solamente explorar. Debes investigar el territorio con sumo cuidado y luego escapar. No importa si te metes en alguna trifulca.

TIPO DE ESCENARIO: Saqueo

(PASO 1) ELIGE Y PREPARA EL TABLERO

(PASO 2) BUSCA Y PON FICHAS Y CARTAS ESPECIALES

- Busca las cartas SALIDA y PUNTOS DE APARICIÓN en el mazo Especial y ponlas junto al Tablero.
- Pon la ficha de Salida en el espacio de Salida.
- Pon ambas fichas de Punto de aparición en los espacios de Punto de aparición.

(PASO 3) ROBA Y PON 4 CARTAS DE PREPARACIÓN (Y SUS FICHAS)

- Si has robado la carta ALREDEDORES, descártala y roba una nueva.

(PASO 4) ROBA Y PON ANOMALÍAS

(PASO 5) ROBA Y PON FICHAS DE DESCONOCIDO Y ENEMIGOS

- Pon 3 pilas de 8 ? al azar en los espacios ?.
- Roba 1 carta de Enemigo Humano y 1 carta de Enemigo Humano. Luego, dependiendo del , pon las fichas de Bando enemigo apropiadas en las cartas de Enemigo y luego pon el número apropiado de figuras de Enemigo en los espacios de Enemigos, empezando por los espacios dispersos:
  - Un solo Stalker: 1 Enemigo 2 y 5 Enemigos 2
  - 2 Stalkers: 1 Enemigo 2 y 6 Enemigos 2
  - 3 Stalkers: 2 Enemigos 2 y 7 Enemigos 2
  - 4 Stalkers: 2 Enemigos 2 y 8 Enemigos 2

(PASO 6) PON FICHAS DE BOTÍN

- En este Escenario, pon solo 1 ? al azar en cada espacio de ?. A continuación, pon × 3 ? en los espacios ? de forma que queden distribuidos de la manera más uniforme posible.

(PASO 7) PREPARA EL MAZO DE EVENTOS

- Roba 12- cartas al azar del mazo de Eventos de Supervivencia en la Zona (¡si juegas en solitario, añade 1 carta de Evento adicional!) y colócalas junto al Tablero en una pila. Este es el mazo de Eventos para esta partida.

(PASO 8) ELIGE STALKERS Y EQUIPO

- En esta partida, el grupo dispone de 5000 ₸ para comprar Equipo.

(PASO 9) PON A LOS STALKERS EN EL TABLERO

- Pon a los Stalkers en el espacio del Punto de inicio.

OBJETIVO PRINCIPAL DEL ESCENARIO:

- **Pierdes** si, después de la última Ronda, todavía queda al menos 1 ? bocabajo en el Tablero o alguno de tus Stalkers no escapó por la Salida.
- **Ganas de inmediato** cuando todos los Stalkers hayan escapado por la Salida y no queden ? bocabajo en el Tablero (este final se describe en el suceso correspondiente, al que te dirigirá la Acción descrita en la carta SALIDA).

REGLAS ESPECIALES:

- En este Escenario, solo el ? colocado en la preparación está bocabajo en el Tablero. Si aparece más ? en el Tablero de cualquier forma durante la partida, pon las fichas siempre bocarriba.

6] ACOPIO DE SUMINISTROS

En este Escenario, debes recoger tantos objetos valiosos como sea posible. Recuerda que los artefactos suelen ser lo más preciado. Sin embargo, también puedes ganar bastante dinero recogiendo botín de toda la zona. Desgraciadamente, esta vez empiezas con los bolsillos casi vacíos.

TIPO DE ESCENARIO: Saqueo

(PASO 1) ELIGE Y PREPARA EL TABLERO

(PASO 2) BUSCA Y PON FICHAS Y CARTAS ESPECIALES

- Busca las cartas SALIDA y PUNTOS DE APARICIÓN en el mazo Especial y ponlas junto al Tablero.
- Pon la ficha de Salida en el espacio de Salida.
- Pon ambas fichas de Punto de aparición en los espacios de Punto de aparición.

(PASO 3) ROBA Y PON 4 CARTAS DE PREPARACIÓN (Y SUS FICHAS)

- Si has robado la carta ALREDEDORES, descártala y roba una nueva.

(PASO 4) ROBA Y PON ANOMALÍAS

- Si robaste una Anomalía móvil, descártala y roba otra.

(PASO 5) ROBA Y PON FICHAS DE DESCONOCIDO Y ENEMIGOS

- Pon 3 pilas de 8 ? al azar en los espacios ?.
- Roba 1 carta de Enemigo Mutante , 1 carta de Enemigo Mutante y 1 carta de Enemigo Mutante . Luego, dependiendo del , pon las fichas de Bando enemigo apropiadas en las cartas de Enemigo y luego pon el número apropiado de figuras de Enemigo en los espacios de Enemigos, empezando por los espacios dispersos:
  - Un solo Stalker: 1 Enemigo 1, 1 Enemigo 1 y 2 Enemigos 1
  - 2 Stalkers: 1 Enemigo 1, 1 Enemigo 1 y 3 Enemigos 1
  - 3 Stalkers: 1 Enemigo 1, 2 Enemigos 1 y 4 Enemigos 1 + 1
  - 4 Stalkers: 1 Enemigo 1, 2 Enemigos 1 y 5 Enemigos 1 + 1
- La figura de Enemigo comienza en el espacio de Enemigo Jefe.

(PASO 6) PON FICHAS DE BOTÍN

- En este Escenario, pon 3 ? al azar (en vez de 2) en cada espacio de ?.

(PASO 7) PREPARA EL MAZO DE EVENTOS

- Roba 10 cartas al azar del mazo de Eventos de Supervivencia en la Zona y ponlas junto al Tablero formando una pila. Este es el mazo de Eventos para esta partida.

(PASO 8) ELIGE STALKERS Y EQUIPO

- En esta partida, el grupo dispone de 5000 ₸ para comprar Equipo.

(PASO 9) PON A LOS STALKERS EN EL TABLERO

- Pon a los Stalkers en cualquier casilla a Alcance 1 del espacio central. ¡Ten en cuenta que, en este Escenario, los Stalkers N0 se ponen en los Puntos de inicio!

OBJETIVO PRINCIPAL DEL ESCENARIO:

- **Pierdes** si, después de la última Ronda, no has conseguido recoger objetos con un valor total de 12 000 ₸ + × 3000 ₸ (contando el valor de lo que te quede de tu Equipo inicial).
- **Ganas de inmediato** cuando todos los Stalkers hayan escapado por la Salida después de haber recogido objetos con un valor total de 12 000 ₸ + × 3000 ₸ (contando el valor de lo que te quede de tu Equipo inicial). Este final se describe en el suceso correspondiente, al que te dirigirá la Acción descrita en la carta SALIDA.
- **Ganas** si, después de la última Ronda, has conseguido recoger objetos con un valor total de 12 000 ₸ + × 3000 ₸ (contando el valor de lo que te quede de tu Equipo inicial).
- Además, por cada 1000 ₸ por encima del mínimo requerido que valgan las cosas recogidas, añade 1 punto a tu puntuación en este Escenario.

REGLAS ESPECIALES:

- En este Escenario, un Stalker puede descartar en cualquier momento cualquier objeto de su Equipo (sin usarlo) y ponerlo en un montón aparte. Su valor se incluirá en el resultado final al calcular el valor total de lo recogido.

7] MISIÓN SECRETA

En este Escenario, debes llegar a un lugar vigilado, forzar un portón blindado, robar unos documentos secretos y, finalmente, escapar. Tú decides si prefieres recurrir al combate sin cuartel o al sigilo.

TIPO DE ESCENARIO: Misión

(PASO 1) ELIGE Y PREPARA EL TABLERO

(PASO 2) BUSCA Y PON FICHAS Y CARTAS ESPECIALES

- Pon la ficha de Secretos en el espacio central.
- Busca las cartas PORTÓN BLINDADO, SALIDA, PUNTOS DE APARICIÓN y OCUPADO en el mazo Especial y ponlas junto al Tablero.
- Pon la ficha de Portón blindado en la Puerta elegida de la Sala con el espacio central.
- Además, si esta Sala tiene Ventanas u otras Puertas, coloca 1 ficha de Escombros en cada Ventana y en las otras Puertas de esta Sala. Luego, en cada una de estas fichas de Escombros, pon 1 🟥, que representa que las Ventanas y Puertas bloqueadas por Escombros con 🟥 no se pueden abrir bajo ningún concepto en este Escenario. Solo hay un camino para llegar a esta Sala: a través del Portón blindado (a menos que de alguna manera hagas un agujero en una de las paredes durante la partida).
- Pon la ficha de Salida en el espacio de Salida.
- Pon ambas fichas de Punto de aparición en los espacios de Punto de aparición.
- Pon una ficha de Ocupado en una casilla elegida de la Sala con el espacio central.

(PASO 3) ROBA Y PON 4 CARTAS DE PREPARACIÓN (Y SUS FICHAS)

- En este Escenario, si una carta de Preparación robada permitiría abrir de inmediato una entrada a la Sala cerrada con el Portón blindado, descártala y roba otra.

(PASO 4) ROBA Y PON ANOMALÍAS

(PASO 5) ROBA Y PON FICHAS DE DESCONOCIDO Y ENEMIGOS

- Pon 3 pilas de 8 ❓ al azar en los espacios ❓.
- Roba 1 carta de Enemigo Humano y 1 carta de Enemigo Humano. Luego, dependiendo del , pon las fichas de Bando enemigo apropiadas en las cartas de Enemigo y luego pon el número apropiado de figuras de Enemigo en los espacios de Enemigos, empezando por los espacios concentrados:
  - Un solo Stalker: 1 Enemigo 2 y 4 Enemigos 2
  - 2 Stalkers: 1 Enemigo 2 y 5 Enemigos 2
  - 3 Stalkers: 1 Enemigo 2 y 7 Enemigos 2
  - 4 Stalkers: 1 Enemigo 2 y 8 Enemigos 2 + 2
- Pon 1 figura de Enemigo adicional sobre la ficha de Ocupado (encarada hacia la ficha de Portón blindado).

(PASO 6) PON FICHAS DE BOTÍN

- Pon 2 ❓ al azar en cada espacio de ❓.

(PASO 7) PREPARA EL MAZO DE EVENTOS

- Roba 7 cartas al azar del mazo de Eventos de Supervivencia en la Zona y ponlas junto al Tablero formando una pila. Este es el mazo de Eventos para esta partida.

(PASO 8) ELIGE STALKERS Y EQUIPO

- En esta partida, el grupo dispone de 12 000 ₸ para comprar Equipo.

(PASO 9) PON A LOS STALKERS EN EL TABLERO

- Pon a los Stalkers en el espacio del Punto de inicio.

OBJETIVO PRINCIPAL DEL ESCENARIO:

- **Pierdes** si, después de la última Ronda, no tienes la ficha de Secretos o alguno de los Stalkers no ha escapado por la Salida.
- **Ganas de inmediato** cuando todos los Stalkers hayan escapado por la Salida y tengas la ficha de Secretos (este final se describe en el suceso correspondiente, al que te dirigirá la Acción descrita en la carta SALIDA).

REGLAS ESPECIALES:

- La ficha de Secretos se recoge de la misma forma que el ❓.
- La ficha de Secretos no ocupa espacio en la Mochila.

8] HUIDA

En este Escenario, empiezas prácticamente sin nada, ¡sin armas, sin munición y sin equipo! Debes liberarte del cautiverio: llegar de algún modo a la sala cerrada y escapar por un túnel hasta interponer la mayor distancia posible entre tú y tus perseguidores.

TIPO DE ESCENARIO: Misión

(PASO 1) ELIGE Y PREPARA EL TABLERO

(PASO 2) BUSCA Y PON FICHAS Y CARTAS ESPECIALES

- Busca las cartas SALIDA, PUERTA ATRANCADA, PUNTOS DE APARICIÓN y OCUPADO en el mazo Especial y ponlas junto al Tablero.
- Pon la ficha de Salida en el espacio central. ¡Ten en cuenta que en este escenario la ficha de Salida NO se pone en su espacio correspondiente!
- Pon la ficha de Puerta atrancada en la Puerta de la Sala con el espacio central.
- Además, si esta Sala tiene Ventanas u otras Puertas, coloca 1 ficha de Escombros en cada Ventana y en las otras Puertas de esta Sala. Luego, en cada una de estas fichas de Escombros, pon 1 🟥, que representa que las Ventanas y Puertas bloqueadas por Escombros con 🟥 no se pueden abrir bajo ningún concepto en este Escenario. Solo hay un camino para llegar a esta Sala: a través de la Puerta atrancada (a menos que de alguna manera hagas un agujero en una de las paredes durante la partida).
- Pon ambas fichas de Punto de aparición en los espacios de Punto de aparición.
- Pon una ficha de Ocupado en una casilla elegida de la Sala con el espacio central.

(PASO 3) ROBA Y PON 4 CARTAS DE PREPARACIÓN (Y SUS FICHAS)

- En este Escenario, si robas una carta con la etiqueta Petición durante la preparación, descártala y roba otra.

(PASO 4) ROBA Y PON ANOMALÍAS

(PASO 5) ROBA Y PON FICHAS DE DESCONOCIDO Y ENEMIGOS

- Pon 3 pilas de 8 ❓ al azar en los espacios ❓.
- Roba 1 carta de Enemigo Humano y 1 carta de Enemigo Humano. Luego, dependiendo del , pon las fichas de Bando enemigo apropiadas en las cartas de Enemigo y luego pon el número apropiado de figuras de Enemigo en los espacios de Enemigos, empezando por los espacios concentrados:
  - Un solo Stalker: 1 Enemigo 2 y 4 Enemigos 2
  - 2 Stalkers: 1 Enemigo 2 y 5 Enemigos 2
  - 3 Stalkers: 1 Enemigo 2 y 7 Enemigos 2
  - 4 Stalkers: 1 Enemigo 2 y 8 Enemigos 2 + 2
- Pon 1 figura de Enemigo adicional sobre la ficha de Ocupado (encarada hacia la ficha de Puerta atrancada).

(PASO 6) PON FICHAS DE BOTÍN

- Pon 2 ❓ al azar en cada espacio de ❓.

(PASO 7) PREPARA EL MAZO DE EVENTOS

- Roba 11- cartas al azar del mazo de Eventos de Supervivencia en la Zona y ponlas junto al Tablero formando una pila. Este es el mazo de Eventos para esta partida.

(PASO 8) ELIGE STALKERS Y EQUIPO

- En este Escenario, no compras Equipo durante la preparación. Empiezas solo con la Chaqueta de cuero (y unos cuchillos que puedes usar con tu Acción básica Cuchillo, que no tienen carta). ¡Más te vale encontrar algo útil pronto y hacerte con unas buenas armas!

(PASO 9) PON A LOS STALKERS EN EL TABLERO

- Pon a los Stalkers en el espacio del Punto de inicio.

OBJETIVO PRINCIPAL DEL ESCENARIO:

- **Pierdes** si, después de la última Ronda, alguno de los Stalkers no ha escapado por la Salida.
- **Ganas de inmediato** cuando todos los Stalkers hayan escapado por la Salida (este final se describe en el suceso correspondiente, al que te dirigirá la Acción descrita en la carta SALIDA).

REGLAS ESPECIALES:

- En este Escenario, cada vez que un Enemigo Humano deje 1 ❓ al morir, coloca 1 🟥 en él. Cuando recojas un ❓ con 🟥, roba además 1 carta de Arma al azar (esta Arma está cargada por completo).
- En este Escenario, no puedes usar la Acción de la carta Salida si hay algún Enemigo a Alcance 1 de la ficha de Salida. Para recordarlo, coloca 1 🟥 en la ficha de Salida.

9] ASALTO FRONTAL

En este Escenario, deberás sobrevivir a muchas Rondas, defendiéndote de oleadas de enemigos procedentes del norte. Además, debes proteger una valiosa antena de radar porque los enemigos están centrando sus ataques en ella.

TIPO DE ESCENARIO: Defensa

(PASO 1) ELIGE Y PREPARA EL TABLERO

(PASO 2) BUSCA Y PON FICHAS Y CARTAS ESPECIALES

- Busca las cartas INSTALACIÓN y PUNTOS DE APARICIÓN en el mazo Especial y ponlas junto al Tablero.
- Pon la ficha de Instalación en el espacio central. Para no olvidar que los Enemigos consideran la ficha de Instalación como Alerta alta, pon 1 ficha de Alerta alta de la reserva de fichas de Supervivencia en la Zona sobre la ficha de Instalación.
- ***Nota:*** *El Movimiento de Enemigos desencadenado por una carta Instalación no es una Activación de enemigos, así que los Enemigos con normalmente realizan este Movimiento.*
- Pon ambas fichas de Punto de aparición en dos casillas diferentes elegidas marcadas como borde superior del Tablero. ¡Ten en cuenta que, en este Escenario, los Puntos de aparición NO se ponen en los espacios correspondientes habituales!

(PASO 3) ROBA Y PON 4 CARTAS DE PREPARACIÓN (Y SUS FICHAS)

- Si, después de robar las tres primeras cartas del mazo de Preparación, ninguna de ellas tiene la etiqueta Petición, mira las siguientes cartas del mazo de Preparación hasta que encuentres la primera con la etiqueta Petición y cuya otra etiqueta no aparezca repetida en las cartas de Preparación anteriormente robadas, y róbala como cuarta carta.

(PASO 4) ROBA Y PON ANOMALÍAS

(PASO 5) ROBA Y PON FICHAS DE DESCONOCIDO Y ENEMIGOS

- Primero, retira 3 fichas de X de la reserva de ?.
- Pon 3 pilas de 7 ? al azar en tres casillas diferentes elegidas del borde superior del Tablero, marcado en rosa. Ten en cuenta que, en este Escenario, las fichas de ? NO se ponen en sus espacios habituales.
- Roba 1 carta de Enemigo Humano y 1 carta de Enemigo Humano. Luego, dependiendo del , pon las fichas de Bando enemigo apropiadas en las cartas de Enemigo y luego pon el número apropiado de figuras de Enemigo en las casillas elegidas marcadas como borde superior del Tablero:
  - Un solo Stalker: 1 Enemigo 2 y 4 Enemigos 2
  - 2 Stalkers: 1 Enemigo 2 y 5 Enemigos 2
  - 3 Stalkers: 2 Enemigos 2 y 6 Enemigos 2 + 2
  - 4 Stalkers: 3 Enemigos 2 y 7 Enemigos 2 + 2
- Todas las figuras de Enemigo empiezan encaradas al centro del Tablero. ¡Ten en cuenta que en este Escenario las figuras de Enemigo NO se ponen en sus espacios correspondientes!

(PASO 6) PON FICHAS DE BOTÍN

- Pon 2 ? al azar en cada espacio de ?.

(PASO 7) PREPARA EL MAZO DE EVENTOS

- Roba 8 cartas al azar del mazo de Eventos de Supervivencia en la Zona y ponlas junto al Tablero formando una pila. Este es el mazo de Eventos para esta partida.

(PASO 8) ELIGE STALKERS Y EQUIPO

- En esta partida, el grupo dispone de 12 000 ₸ para comprar Equipo.

(PASO 9) PON A LOS STALKERS EN EL TABLERO

- Pon a los Stalkers en cualquier casilla a Alcance 1 del espacio central. ¡Ten en cuenta que, en este Escenario, los Stalkers NO se ponen en los Puntos de inicio!

OBJETIVO PRINCIPAL DEL ESCENARIO:

- **Pierdes** de inmediato cuando la Instalación sea destruida.
- **Ganas de inmediato** cuando no queden figuras de Enemigo ni ? en el Tablero, siempre que la Instalación no haya sido destruida.
- **Ganas** si ningún Stalker ha muerto al final de la última Ronda y la Instalación no ha sido destruida.

REGLAS ESPECIALES:

- En este Escenario, SIEMPRE resuelves 1 ? de cada pila de ? en el paso de Desencadenantes de destino, no solo cuando el resultado es . Como recordatorio de esto, pon 1 ? sin usar en la carta de AYUDA DE ORDEN DE LA RONDA DE JUEGO DE SUPERVIVENCIA EN LA ZONA.

10] RODEADOS

En este Escenario, debes sobrevivir a muchas Rondas con furiosos mutantes enemigos por todas partes. Afortunadamente, te has armado bien desde el principio. Además, debes defender un centro de investigación que los iracundos mutantes quieren destruir a toda costa.

TIPO DE ESCENARIO: Defensa

(PASO 1) ELIGE Y PREPARA EL TABLERO

(PASO 2) BUSCA Y PON FICHAS Y CARTAS ESPECIALES

- Busca las cartas INSTALACIÓN y PUNTOS DE APARICIÓN en el mazo Especial y ponlas junto al Tablero.
- Pon la ficha de Instalación en cualquier casilla, siempre que no sea un lugar completamente aislado del resto del Tablero. Para no olvidar que los Enemigos consideran la ficha de Instalación como Alerta alta, pon 1 ficha de Alerta alta de la reserva de fichas de Supervivencia en la Zona sobre la ficha de Instalación.
- ***Nota:*** *El Movimiento de Enemigos desencadenado por una carta Instalación no es una Activación de enemigos, así que los Enemigos con normalmente realizan este Movimiento.*
- Pon ambas fichas de Punto de aparición en los espacios de Punto de aparición.

(PASO 3) ROBA Y PON 4 CARTAS DE PREPARACIÓN (Y SUS FICHAS)

(PASO 4) ROBA Y PON ANOMALÍAS

(PASO 5) ROBA Y PON FICHAS DE DESCONOCIDO Y ENEMIGOS

- Primero, retira 3 fichas de X de la reserva de ?.
- Pon 3 pilas de 7 ? al azar en los espacios ?.
- Roba 1 carta de Enemigo Mutante , 1 carta de Enemigo Mutante y 1 carta de Enemigo Mutante . Luego, dependiendo del , pon las fichas de Bando enemigo apropiadas en las cartas de Enemigo y luego pon el número apropiado de figuras de Enemigo en los espacios de Enemigos, empezando por los espacios dispersos:
  - Un solo Stalker: 1 Enemigo 1, 1 Enemigo 1 y 3 Enemigos 1
  - 2 Stalkers: 1 Enemigo 1, 1 Enemigo 1 y 4 Enemigos 1
  - 3 Stalkers: 1 Enemigo 1, 2 Enemigos 1 y 4 Enemigos 1
  - 4 Stalkers: 1 Enemigo 1, 2 Enemigos 1 y 5 Enemigos 1 + 1
- La figura de Enemigo comienza en el espacio de Enemigo Jefe.

(PASO 6) PON FICHAS DE BOTÍN

- Pon 2 ? al azar en cada espacio de ?.

(PASO 7) PREPARA EL MAZO DE EVENTOS

- Roba 9 cartas al azar del mazo de Eventos de Supervivencia en la Zona y ponlas junto al Tablero formando una pila. Este es el mazo de Eventos para esta partida.

(PASO 8) ELIGE STALKERS Y EQUIPO

- En esta partida, el grupo dispone de 25 000 ₸ para comprar Equipo.

(PASO 9) PON A LOS STALKERS EN EL TABLERO

- Pon a los Stalkers en cualquier casilla a Alcance 1 de la casilla con la ficha de Instalación. ¡Ten en cuenta que, en este Escenario, los Stalkers NO se ponen en los Puntos de inicio!

OBJETIVO PRINCIPAL DEL ESCENARIO:

- **Pierdes** de inmediato cuando la Instalación sea destruida.
- **Ganas de inmediato** cuando no queden figuras de Enemigo ni ? en el Tablero, siempre que la Instalación no haya sido destruida.
- **Ganas** si ningún Stalker ha muerto al final de la última Ronda y la Instalación no ha sido destruida.

REGLAS ESPECIALES:

- En este Escenario, SIEMPRE resuelves 1 ? de cada pila de ? en el paso de Desencadenantes de destino, no solo cuando el resultado es . Como recordatorio de esto, pon 1 ? sin usar en la carta de AYUDA DE ORDEN DE LA RONDA DE JUEGO DE SUPERVIVENCIA EN LA ZONA.

DIARIO DE SUCESOS DE SUPERVIVENCIA EN LA ZONA

001 *El aire se arremolina. El vórtice oscuro impacta en el blanco y lo lanza por los aires como si fuera una muñeca de trapo.*

Mueve al Enemigo Blanco a lo largo de la LdV de tu disparo hasta que se tope contra una Pared, el borde del Tablero o Terreno infranqueable. El Enemigo Blanco sufre 1 y 1 .

Descarta este Objeto.

002 *El aire empieza a brillar de forma extraña y las paredes de las tuberías se vuelven transparentes. La zona que te rodea es cada vez más visible. Y cada vez puedes percibir más detalles antes ocultos.*

Puedes darle la vuelta a hasta 5 fichas de y del Tablero para ponerlas bocarriba (no las resuelvas).

Luego, pon a tu Stalker en el espacio del Punto de inicio y sufre 1 .

003 *Hay un depósito de munición dentro del sótano.*

Cada Stalker que esté dentro del Búnker puede obtener hasta 2 Cargadores elegidos.

004 *¡Ratas mutantes!*

Sufre 6 (puedes tirar Defensa).

005 *Algo gruñe, pero está oculto en la oscuridad. Es extremadamente inquietante y te pone los pelos de punta.*

Elige lo que haces:

- ◊ **Disparar en esta dirección**: Descarta 1, 2 o 3 de tu Arma equipada actual, pon tu en tu casilla y luego lee el suceso **284**.
- ◊ **Lanzar algo en esta dirección**: Descarta 1 Objeto y lee el suceso **133**.
- ◊ **Intentar escapar**: Primero, decide cuánto esfuerzo dedicas: pierde 1, 2 o 3 PS. Luego, lee el suceso **089**.
- ◊ **Esperar**: Lee el suceso **320**.

006 *Tu contador Geiger estalla al instante en un frenesí de chasquidos agudos, advirtiendo de la potente radiación que emana de la cámara inundada. Todos tus instintos te conminan a mantenerte alerta, puesto que la engañosa calma del agua oculta una amenaza letal e invisible.*

Pon una ficha de Radiación ambiental en cada casilla de la Sala inundada (si hay).

Si hay algún Stalker en la Sala inundada, aumenta de inmediato su dosis de Radiación en 6.

Busca la carta Cadáver en el mazo de Preparación (si está disponible) y ponla junto al Tablero.

Luego, pon la ficha de Cadáver en cualquier casilla de la Sala inundada.

009 *Descubres una pieza de blindaje nuevecita ahí tirada en la estantería.*

Obtén 1 Blindaje de Nivel III.

012 *¡Esto es más grande de lo que pensabas! Los estrechos pasillos de hormigón se entrelazan y deambulas a oscuras. Por fin encuentras una salida... ¡y algo más!*

Obtén 1 Objeto. Luego, pon a tu Stalker en cualquier casilla Interior a Alcance 4+ de la ficha de Entrada en penumbra.

014 *El Señor Rata se entera de casi todo lo que se cuece aquí. A veces, incluso comparte cotilleos.*

Puedes mirar el anverso de la primera carta de Evento del mazo. Devuélvela después.

017 *Una detonación repentina resuena en el aire cuando la bala de un francotirador impacta en su objetivo. Al instante, un enemigo cae al suelo, silenciado antes de que cualquier sonido de alerta pueda escapar de su boca.*

El Líder Stalker elige 1 Enemigo o que esté en cualquier casilla Exterior. Este Enemigo muere.

020 *Te dejas llevar por la situación y, de repente, empiezas a alucinar con que eres otra persona. Esta ilusión te sumerge en la confusión, cortando momentáneamente tu contacto con la realidad.*

Sustituye tu carta de Stalker actual por otra robada de las cartas de Stalker no usadas. Todas las cartas de Equipo, estados, etc., se quedan como estaban. Puedes cambiar tu miniatura de Stalker por una distinta si quieres.

Si alguno de tus recursos (por ejemplo, la Munición de tu Arma o tus PS) supera el límite del Stalker recién robado, debes descartar el exceso.

023 *Hay ocasiones en las que la ayuda no puede esperar. La oportunidad se ha escapado y te encuentras deseando en secreto que el karma no te la devuelva.*

Descarta la carta Petición de ayuda.

025 *Trabajo terminado. Ha sido fácil.*

Descarta la ficha de Enemigo marcada con la ficha de Blanco.

A continuación, pon a la Señora Buitre en cualquier casilla a Alcance 1 del Enemigo Blanco asesinado y fuera de la LdV del Enemigo. Si no es posible, retira a la Señora Buitre del juego.

028 *Finalmente, el motor tose y el vehículo vuelve a la vida.*

Pon tu en tu casilla.

Mueve la ficha de Vehículo hacia delante hasta que alcance la primera Pared, Terreno infranqueable o borde del Tablero que se encuentre. Dejará de moverse en ese momento.

Si atraviesa alguna Entidad en su camino:

Stalkers: Muévete el número mínimo de casillas que sea necesario para apartarte de la trayectoria y:

- Sufre 1 y 1 .

O BIEN

- Sufre 12 (puedes tirar Defensa).

Enemigos: Se Mueven el número mínimo de casillas que sea necesario para apartarse de la trayectoria, y sufren 1 y 1 Herida grave.

030 *El zumbido se va volviendo más grave hasta que el aturdidor se sume en un inquietante silencio.*

Retira 1 de todos los Stalkers y Enemigos a Alcance 4 del Aturdidor.

A continuación, coloca 1 ficha de en la carta Aturdidor: está atascado y tendrás que arreglarlo para que vuelva a funcionar.

032 *La furia en el rostro del Izlom lo vuelve casi humano. La figura encorvada se mueve con asombrosa rapidez para lo deformes que están sus extremidades y te agarra del cuello.*

Si varios Stalkers cumplen la condición de este suceso, elige a uno de ellos.

Pon a tu Stalker en la casilla del Izlom.

Puedes intentar escapar de la presa: Tira 1 . Puedes sumar hasta 2 a esta tirada y pierdes 2 PS por cada sumado. Si sacas al menos 3 , consigues liberarte. De lo contrario, pierdes 8 PS, descartas 1 y sufres 1 .

034 *Algunos papeles de poco valor y...*

Obtén 10 000 . Descarta la ficha y la carta de Caja fuerte.

036 *Era un Stalker. Uno de nosotros...*

Obtén 1 Botín único, 2 Artefactos y 1 Blindaje. Descarta la ficha y la carta de Cadáver.

038 *¿De verdad es una buena idea? ¡Estos restos casi brillan por la radiación!*

Tira el :

- – Obtén 1 Objeto (si esta es la primera Acción de Buscar que se hace en el Camión siniestrado radiactivo durante esta partida, obtén 1 Botín único en su lugar).
- – Pon 1 en tu Arma equipada (no puede superar su capacidad de Munición).
- , – Obtén 1 .

040 *El temible enemigo grita un desafío y se precipita hacia ti, ganando impulso con cada estruendoso paso que da.*

El Enemigo se Mueve hasta casillas hacia el Stalker más cercano.

Este Movimiento no se puede interrumpir, a menos que haya un Stalker a Alcance 1 del .

Si lo hay, el se gira hacia ese Stalker y Avanza hasta su (este Movimiento no se puede interrumpir). Mueve a ese Stalker junto con el de modo que acaben en la misma casilla (si no hay sitio en la casilla, el Stalker Empuja a 1 Enemigo que no sea el Jefe a otra casilla adyacente). Durante este Movimiento, tira para la Activación de Anomalías solo una vez por cada Anomalía (ya que el Stalker está siendo arrastrado por el Enemigo), pero aplica sus efectos tanto al Stalker como al Enemigo.

Después de resolver ese Movimiento, el Stalker aumenta su dosis de Radiación en el valor más alto de las casillas por las que se hayan Movido y pierde todos sus PS restantes (si esto hace que sus PS bajen a 0, sufre una Herida crítica).

042 *Un arcón cuidadosamente abierto revela un surtido de tesoros.*

Descarta cualquier número de . Luego, descarta esta ficha de Arcón y tira el :

- – Lee el suceso **121**.
- – Lee el suceso **099**.
- – Sufre 10 (puedes tirar Defensa). Durante la tirada de Defensa, puedes tirar adicionales iguales al número de descartados antes de la tirada del . Obtén 1 Artefacto, 1 Arma, 1 Objeto y 2000 .
- – Sufre 10 (puedes tirar Defensa). Durante la tirada de Defensa, puedes tirar adicionales iguales al número de descartados antes de la tirada del . Obtén 1 Artefacto, 2 Objetos y 1000 .

044 *¡Uf, te has escapado! Los enemigos han quedado muy atrás. Por fin estás a salvo.*

Ahora, comprueba si has cumplido todas las condiciones de victoria de este Escenario. En caso afirmativo, la partida termina en victoria. Si no, termina en derrota.

047 *¡Mala suerte! El destino ha dado alcance a Goga y este es incapaz de evitar el ataque furtivo.*

Descarta del juego la figura de Goga.

050 *El aire comienza a ondular y a centellear. Un extraño objeto brillante flota frente a ti a la altura de tu cabeza, titilando levemente.*

Elige lo que haces:

- ◊ **Te lo quedas**: Lee el suceso **141**.
- ◊ **Lo dejas**: Lee el suceso **176**.

052 *Buscas algo útil en el taller.*

Tira el :

- – Lee el suceso **224**.
- – Obtén 1 Accesorio. Marca la carta Taller con la ficha . No puedes volver a usar la Acción de Buscar.
- – Obtén 1 Objeto.
- – Obtén 2 .

054 *La caja se abre con un chirrido metálico apenas audible.*

Descarta este Arcón y la ficha de , luego tira el :

- – Lee el suceso **244**.
- – Lee el suceso **077**.
- – Lee el suceso **252**.
- – Lee el suceso **234**.

056 *Espera... ¿Qué es esto?*

Descarta la ficha y la carta de Cadáver, y tira el :

- – Lee el suceso **162**.
- – Lee el suceso **186**.
- – Lee el suceso **127**.
- – Lee el suceso **266**.

058 *Te sumerges en la apestosa agua negra...*

Tira el :

- – ¡Has encontrado algo único! Pon 1 ficha de en esta carta y luego lee el suceso **207**.
- – ¡Has encontrado algo interesante! Pon 1 ficha de en esta carta y luego lee el suceso **080**.
- , – No has encontrado nada. Por ahora.

Durante esta , puedes perder 3 PS (tantas veces como quieras) para volver a lanzar el .

060 *Llevas ya un buen rato dando tumbos por pasillos a oscuras. De repente, oyes pisar un cristal, pero ya es demasiado tarde. Sientes un fuerte golpe en la nuca y todo se vuelve aún más oscuro si cabe... Te despiertas al cabo de un rato, oyendo pasos que se alejan de ti.*

Descarta todo tu Equipo excepto el Blindaje y el Arma equipados actuales (los Accesorios instalados también se descartan).

Luego, sufre 1 .

062 *Gracias, eres genial. Los Stalkers tienen que ayudarse mutuamente. ¡Hasta la próxima! Y se marcha sin darte nada.*

Descarta la carta Petición de ayuda.

064 *Te levantas del suelo y miras a tu alrededor. Apenas sientes las extremidades. ¿Qué acaba de pasar?*

Pon la ficha de en tu casilla.

Obtén 1 Artefacto.

Cúrate 6 PS y sufre 1 .

066 *¡Oyes una fuerte explosión! Una de las minas explotó por razones desconocidas.*

Si hay más de 1 ficha de Mina de Goga en el Tablero, elige una.

Por cada Entidad y otros componentes que haya en la casilla de la ficha de Mina, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 10 (puedes tirar Defensa).

Enemigos: Herida grave.

Otros: Se trata como si fuera Atacado con un efecto de Dispersión.

Pon 1 ficha de Agujero en cualquier Pared de esa casilla (si había alguna). Las fichas de Agujero se tratan como Puertas.

Después de resolver la explosión, descarta la ficha de Mina.

067 *Una potente explosión sacude la zona.*

Pon tu en la casilla con la ficha de Explosivo plástico.

Por cada Entidad que haya en esa casilla, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 12 (puedes tirar Defensa).

Enemigos: Herida grave.

Por cada Entidad a Alcance 1, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 8 (puedes tirar Defensa).

Enemigos: Herida leve.

Si hay una Pared en el borde de la casilla que contiene la ficha de Explosivo plástico, coloca 1 ficha de Agujero en ella. Las fichas de Agujero se tratan como Puertas.

Descarta la ficha y la carta de Explosivo plástico.

Ahora resuelve la primera carta de Evento como de costumbre.

069 *Este sucio laberinto de tuberías y cables parecía no tener fin. Has salido a la superficie, ya era hora... ¿Pero de verdad estás donde querías estar?*

Pon a tu Stalker en la casilla con la ficha de Alcantarilla más cercana a cualquier figura de Anomalía.

071 *Tras un destello, un helicóptero queda envuelto en llamas tras un impacto directo, y su descenso es una estela ardiente que cruza el cielo. El impacto al estrellarse envía una ola de fuego y escombros por toda la zona circundante.*

Tira el :

- – Pon una ficha de Escombros en cualquier borde de casilla Exterior que tenga al menos 1 Stalker.
- , , – Pon una ficha de Escombros en cualquier borde de casilla Exterior.

Busca la carta Escombros (del mazo Especial) y ponla junto al Tablero.

En la casilla donde colocaste esta ficha de Escombros:

- Pon una ficha de Fuego. Busca la carta Fuego (del mazo Especial) y ponla junto al Tablero.
- Pon la ficha de Botín único (si está disponible) y 6 .
- Por cada Entidad que haya en esa casilla, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 16 (puedes tirar Defensa).

Enemigos: Herida grave.

074 *Mientras caminas con cautela por los desolados paisajes de la Zona, un movimiento inesperado te sobresalta. Un puñado de mutantes de carne pasan corriendo y sus desagradables formas aceleran momentáneamente tu pulso. Aunque suelen ser inofensivos, su repentina aparición te provoca escalofríos y recalca la necesidad de no bajar la guardia en el impredecible territorio de la Zona.*

Si varios Stalkers cumplen la condición de este suceso, elige a uno de ellos.

Pon tu en tu casilla y activa al Enemigo más cercano. Esto significa que robarás una carta de Activación de Alerta alta y resolverás los pasos solo para dicho Enemigo más cercano.

076 *Hay algo más ahí...*

Puedes perder 3 PS para obtener 3 Artefactos.

077 *No está mal, ese blindaje aún parece útil.*

Obtén 1 Blindaje de Nivel II, 1 Botín único y 1 Accesorio de Nivel I.

079 *El silo explota, esparciendo fragmentos ardientes de acero a su alrededor.*

Pon tu en la casilla que tiene la ficha de Silo.

Por cada Entidad y otros componentes a Alcance 1 del Silo, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 8 (puedes tirar Defensa).

Enemigos: Herida grave.

Otros: Se trata como si fuera Atacado con un efecto de Dispersión.

Por cada Entidad a Alcance 2 del Silo, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 4 (puedes tirar Defensa).

Enemigos: Herida leve.

Tras resolver la explosión del Silo, descarta la ficha y la carta de Silo.

080 *Sobre el agua flota un artefacto. Rápidamente lo arrancas de donde estaba suspendido.*

Obtén 1 Artefacto.

Si tienes algún Accesorio Detector, lee el suceso **236**.

De lo contrario, no ocurre nada más (vuelve a la partida en el Tablero).

082 *Encuentras un artilugio de alta tecnología escondido entre un AK oxidado y una escopeta a medio montar.*

Obtén el Botín único Prototipo 13-0623 (si está disponible).

Cuando no quede en la Armería, la Armería se considera vacía. Descarta esta carta.

084 *En el silencio de la sala desierta, el mundo da vueltas; un visceral recordatorio de tu soledad. A solas en mitad de la desconcertante quietud, plantas cara a la soledad como la más dura de las adversidades de la Zona.*

Si varios Stalkers cumplen la condición de este suceso, elige a uno de ellos.

Si juegas en solitario, lee el suceso **139**.

Si hay más de 1 Stalker en el Tablero:

Estar a solas entre los restos de la civilización cala en tu alma. Te agachas y llamas a tus compañeros de equipo. No hay de qué avergonzarse; hasta los Stalkers más aguerridos pueden tener un mal día.

Sufre 1 y pon tu en tu casilla.

086 *En la oscuridad, pierdes pie y te tropiezas. Al impactar en el suelo, pierdes el conocimiento. Al volver en ti, te das cuenta de que te han robado, probablemente algún delincuente aprovechándose de la oscuridad.*

Baraja todo el Equipo de tu Mochila y descarta 2 cartas al azar.

088 *¡Nuestro preciado señuelo parece estar en un aprieto!*

Cada Enemigo que no tenga se Mueve hasta 3 casillas hacia el Dispositivo valioso. Este Movimiento no se puede interrumpir.

Luego, si hay algún Enemigo en la casilla del Dispositivo valioso, se produce un cortocircuito: descarta la ficha y la carta de Dispositivo valioso y descarta 1 Enemigo cualquiera de esa casilla.

089 Tira el :

Si sacas el mismo número o más de que los PS que sacrificaste para escapar, fallas: lee el suceso **320**.

De lo contrario, lee el suceso **242**.

091 *Por suerte, el Descuidero anda cerca. Siempre podrás comprarle algo. Por desgracia, te da la impresión de que has perdido algo... ¿Dónde lo habrás escondido?*

Cada Stalker a Alcance 2 del Descuidero debe descartar 1 Objeto a su elección.

094 *Tu estado se deteriora, exacerbando tus síntomas y dejándote lidiando con un mayor dolor y malestar.*

Descarta 1 y pierde 3 PS.

Si cualquier otro Stalker está a Alcance 1, lee el suceso **165**.

095 *¡Ay! Tuviste un mal presentimiento desde el principio... Sacas la mano ensangrentada del agujero.*

Pierde 4 PS.

097 *Tiene pinta de que el pequeño sótano ha estado ocupado por una banda de mutantes durante algún tiempo. No hay mucho que ver aquí.*

Obtén 1 Botín único y 3 Accesorios.

Si tienes algún Accesorio Detector, lee el suceso **183**.

De lo contrario, no ocurre nada más (vuelve a la partida en el Tablero).

099 *Al abrir el contenedor, ves que ha merecido la pena.*

Obtén 1 Botín único, 3 Artefactos, 1 Blindaje de Nivel III, 3 Objetos y 3000 ₸.

101 *Tengo blindaje guardado, tal vez podamos hacer un trueque.*

Puedes descartar tu Blindaje equipado actual para obtener 1 Blindaje al azar del mismo Nivel o superior.

Descarta la carta Petición de ayuda.

103 *Por un momento, puedes distinguir la extraña forma de un poltergeist. Entonces, la bola de rayos reaparece, y todo lo que te rodea que no estuviera anclado a alguna parte parece estar más cerca.*

Si varios Stalkers cumplen la condición de este suceso, elige a uno de ellos.

Mueve todo el 2 casillas hacia tu casilla. Sufres 2 + 2 por cada a Alcance 2 de ti (puedes tirar Defensa).

Luego, el Poltergeist intenta esconderse: ponlo en una casilla elegida a Alcance 4+ de ti.

104 *Tienes suerte. El extraño gruñido se desvanece lentamente...*

No ocurre nada más (vuelve a la partida en el Tablero).

106 *La máquina deja escapar a lo lejos una potente descarga. Puedes oír cómo impacta en algo.*

Descarta 1 figura de Anomalía elegida del Tablero y pon a tu Stalker en esa casilla.

Si en el Tablero no había ninguna figura de Anomalía, descarta la ficha y la carta

de Dispositivo extraño (y tu Stalker se queda en su casilla).

109 *La máquina gira lentamente, acompañada de nubes de humo y el agudo quejido del motor.*

Pon tu en tu casilla.

Puedes girar la ficha de Vehículo en cualquier dirección (de modo que la Excavadora permanezca en su sitio, pero la cuchara gire).

La ficha de Vehículo no puede solapar Paredes durante ese movimiento/giro.
Si hay una Pared en la trayectoria del Vehículo, deja de girar la ficha.

Si hay Entidades en la trayectoria del Vehículo, muévelas 1 casilla para apartarlas de la trayectoria de la ficha de Vehículo (simplemente se hacen a un lado para esquivarlo).

111 *Aquí no hay nada interesante, ¡solo ratas mutantes!*

Puedes sufrir 8 (puedes tirar Defensa) para poner una ficha de en esta carta (si no tenía una).

113 *Aprietas el gatillo del extraño dispositivo. Se oye un leve zumbido y...*

Tira el :

- – Lee el suceso **143**.
- – Lee el suceso **279**.
- – Lee el suceso **001**.
- – Lee el suceso **305**.

115 *Un río de fuego fluye del silo roto.*

Pon 1 ficha de Fuego en la casilla que contiene el Silo y en cada casilla adyacente. Busca la carta Fuego (del mazo Especial) y ponla junto al Tablero (si no está ya allí).

Descarta la carta Silo.

116 *Este fragmento semienterrado sigue filtrando una voz directamente a tu cerebro: «Tu camino está llegando a su fin. Ven a mí...». El inquietante canto que se oye en el pasillo pulsante hipnotiza a todos a su alcance. Tu voluntad es insuficiente y sientes una atracción inexorable por el objeto, como si una fuerza invisible te acercara hacia la fuente de la canción. Sin embargo, ahora algo ha cambiado...*

Cada Enemigo con LdV al Fragmento del Monolito sufre 1 y 1 .

Cada Stalker con LdV al Fragmento del Monolito puede sufrir 1 y 1 para curarse 6 PS.

118 *¡Fuera de mi territorio!*

Un Enemigo elegido a Alcance 2 de Timur sufre una Herida grave.

Luego, pon a Timur en cualquier casilla a Alcance 2+ de Enemigos y Stalkers.
Si no es posible, retira a Timur del juego.

121 *¡Vaya, qué buen hallazgo!*

Obtén 1 Botín único, 3 Artefactos, 1 Arma de nivel III, 3 Cargadores que correspondan a dicha Arma, 1 Accesorio (compatible con el Arma que has robado, sea del nivel que sea) y 2000 .

123 *El gorjeo suena casi como la agonía de un tremendo dolor. Un escalofrío te recorre la espalda.*

Pon 1 en la casilla que tiene la ficha del Aturdidor.

Pon 1 en todas las casillas adyacentes.

Luego, cada Stalker que esté en la casilla con la ficha del Aturdidor sufre 1 .

125 *No había necesidad de pulsar ese botón... ¿Qué clase de máquina retorcida es esta?*

Descarta una ficha elegida del Tablero que hayas puesto por cualquier carta de Preparación (por ejemplo, la ficha de Sala, de Vehículo, de Alcantarilla, etc.).

A continuación, pon a tu Stalker en cualquier casilla del Tablero.

Si la ficha descartada es de Sala, pon todas las Entidades de esa ficha de Sala en una casilla adyacente (o casillas más cercanas si no has podido poner todas las Entidades).

127 *A juzgar por el traje, era una especie de científico.*

Roba 5 Objetos y obtén todos los Objetos **Medicamento** que hayas robado. Devuelve el resto al mazo de Objetos y barájalo.

Obtén la mejor ficha de Contenedor de artefactos disponible (sea cual sea tu Blindaje).

Luego, obtén la carta Prototipo 13-0623 del mazo de Botín único (si está disponible).

129 *Cuidado, ¡un lanzagranadas!*

Por cada Entidad que esté en la casilla de la ficha de Visor, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 10 (puedes tirar Defensa) y 1 .

Enemigos: -1 .

Por cada Entidad que esté a Alcance 1 de la casilla de la ficha de Visor, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 8 (puedes tirar Defensa) y 1 .

Enemigos: Herida grave.

A continuación, descarta el Visor, la ficha de y la carta Blanco seleccionado.

131 *Un buen arma de gran calibre, ¡justo lo que necesitaba!*

Ataca con la siguiente Arma, sumando los dados de Disparo de tu Stalker como si Atacases con tu Arma:

AMETRALLADORA PESADA
Alcance preciso: –
Alcance máx.: 6
Munición: 6
Ráfaga: X ■ | 6 |

La cantidad de Blancos distintos impactados es igual a la cantidad de Munición descartada. Aplica el resultado de la tirada a 1 Blanco elegido diferente a Alcance y en LdV por cada Munición descartada.

132 *¡Mala suerte! El destino ha dado alcance a Antin y este es incapaz de evitar el ataque furtivo.*

Descarta del juego la figura y la carta de Antin.

133 *Tienes suerte. El extraño gruñido se desvanece lentamente...*

No ocurre nada más (vuelve a la partida en el Tablero).

134 *El enemigo arremete contra ti y te tira al suelo.*

Este Enemigo realiza un Ataque contra un Stalker a Alcance 3 y en LdV. Tras el Ataque, el Stalker Blanco sufre 1 .

137 *Cuando entras en la sala, alguien se levanta del banco. Es una mercenaria y, si la sacas del calabozo, te ayudará durante esta incursión.*

Si la ficha de Personaje Forastero está disponible, ponla en tu casilla, y luego busca la carta de la Señora Buitre en el mazo de Personajes y ponla junto al Tablero.

Mientras la Señora Buitre esté en juego, ningún otro Personaje Forastero puede aparecer en el Tablero.

139 *A medida que exploras la Zona por tu cuenta, te vas acostumbrando a enfrentarte a la adversidad. Respiras hondo y te armas de valor.*

Obtén 1 y pon 1 ■ en cada una de tus fichas de Turno. Cuando realices una , descarta 1 ■ en lugar de deslizar tu ficha de Turno hacia abajo.

140 *Pobre tipo... Otra víctima de la Zona.*

Obtén 2 Objetos y 1 Arma (sin Munición).

Descarta la ficha y la carta de Cadáver.

141 Obtén 1 Artefacto.

Luego, pon a tu Stalker en el espacio del Punto de inicio y sufre 1 .

143 *El aparato escupe una bola de apariencia anodina, plateada y brillante. Traza un arco en el aire y cae a los pies de tus sorprendidos adversarios. Por un momento, no pasa nada. Entonces, de repente, se desata el infierno.*

Por cada Entidad que haya en esa casilla, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 20 (puedes tirar Defensa).

Enemigos: Este Enemigo muere.

Por cada Entidad a Alcance 1, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 10 (puedes tirar Defensa).

Enemigos: -1 .

Descarta este Objeto.

145 *Rebuscas entre estanterías y cajas apiladas en un almacén polvoriento. Parece que has encontrado algo que merece la pena.*

Tira el :

- – Lee el suceso **222**.
- – Lee el suceso **152**.
- – Lee el suceso **330**.
- – Lee el suceso **009**.

147 *Una cueva grande y oscura se extiende a tu alrededor. Ves innumerables agujeros negros como el carbón y grietas en las paredes y el suelo. Detectas algo de basura y chatarra entre los montones de escombros.*

Tira el :

- – Lee el suceso **275**.
- – Lee el suceso **004**.
- – Lee el suceso **111**.
- – Lee el suceso **398**.

149 *La cosa se estaba poniendo demasiado peligrosa, incluso para el Señor Rata. Decidió huir y esperar a que la situación se calmara.*

Pon 2 en la casilla del Señor Rata.

Luego, descarta del juego la figura y la carta del Señor Rata.

152 *Tropiezas con el alijo de un Stalker, olvidado por su dueño.*

Obtén 1 Artefacto y 3 .

Si hay menos de 3 cartas de Evento en el mazo de Eventos, lee el suceso **212**.

De lo contrario, no ocurre nada más (vuelve a la partida en el Tablero).

155 *¡A nu, chiki briki i v damke!*

Elige al Stalker con más PS. Pon la ficha de Visor en la casilla de ese Stalker.

Después de la primera de ese Stalker, un número desconocido de Enemigos saldrá de cacería y entonces leerás el suceso **256** para ver los efectos. Pon 1 ficha de en la ficha de Turno de ese Stalker como recordatorio.

157 *¡Fue un error venir aquí! De repente, sientes que unos colmillos afilados se clavan en tu cuerpo y, en un abrir y cerrar de ojos, sales volando por los aires y te estrellas contra la pared.*

Sufre 12 (puedes tirar Defensa).

A continuación, pon a tu Stalker en cualquiera de las 2 casillas situadas justo fuera de las salidas de la ficha de Tubería.

159 Si estás resolviendo la Acción de reparar un arma montada en el Blindado siniestrado por primera vez en esta partida, no has conseguido repararla, pero obtienes 1 Arma (completamente cargada) y 3 Cargadores para esta Arma.

De lo contrario, no ocurre nada (vuelve a la partida en el Tablero).

160 *El eje oxidado gime bajo la presión, pero si empujas un poco más fuerte, debería ceder.*

Cada Stalker que esté en esta casilla tira 1 . Además, cada uno de ellos puede gastar 3 PS para tirar 1 adicional.

Por cada obtenida, elige una opción:

- Mueve la ficha de Vehículo hasta 1 casilla.
- Gira la ficha de Vehículo 90 grados.

La ficha de Vehículo no puede solapar Paredes durante ese movimiento/giro. Si hay una Pared en la trayectoria del Vehículo, deja de girar la ficha.

Si hay Entidades en la trayectoria, muévelas 1 casilla para apartarlas de la trayectoria de la

ficha de Vehículo (simplemente se hacen a un lado para esquivarlo).

162 *De repente, el cadáver se mueve y su mano muerta se extiende hacia ti.*

Sufre 4 (puedes tirar Defensa).

Busca la carta de Enemigo Zombi (si está disponible) y ponla junto al Tablero (no pongas ninguna ficha de Bando enemigo sobre ella).

Pon 1 figura de Enemigo Zombi en esta casilla. Si no hay figuras de Zombi disponibles en la reserva, en vez de eso coge la que esté más lejos de los Stalkers y ponla aquí.

164 *El zombi acorta la distancia hacia ti con agónica lentitud. Entonces ves en sus ojos cubiertos de cataratas un atisbo de reconocimiento. El zombi se detiene e intenta torpemente estrecharte la mano. «Me aleeeeeeeeegro de verte, camarada, cuánto tieeeeeeeeempo. ¿Vas a abusar de esta pobre alma o pondrás fin a su miserable existencia?».*

Si varios Stalkers cumplen la condición de este suceso, elige a uno de ellos.

1 Zombi en tu Sala sufre 1 .

165 *Esta maldita cosa debe ser contagiosa. Pero creo que estoy empezando a mejorar.*

¡Atención! Lee este suceso en secreto sin que se enteren los otros jugadores.

Puedes darle la carta Enfermedad a otro Stalker a Alcance 1 (ese Stalker debe resolver esta carta). Si lo haces, cúrate 6 PS.

No puedes hablar de esta decisión con otros jugadores.

166 *¡Una trampa te detona en la cara!*

Tira 5 y aplica el efecto a todas las Entidades que haya en las casillas de la Armería:

Stalkers: Pierde tantos PS como ★ hayas sacado.

Enemigos: Trátalo como un Ataque que ha elegido como Blanco el Torso del Enemigo.

Luego, descarta la carta Armería y pon tu y 1 en tu casilla.

167 *La puerta de la caja fuerte de acero se abre…*

Tira el :

- – Lee el suceso **258**.
- – Lee el suceso **194**.
- – Lee el suceso **378**.
- – Lee el suceso **034**.

169 *A veces, la Zona te es favorable y el camino que tomas te lleva directamente a donde quieres. Este es uno de esos días. Encuentras sin vacilar el camino bajo tierra y te lleva a la salida que buscabas.*

Puedes poner a tu Stalker en una casilla elegida que tenga una ficha de Alcantarilla.

171 *Estás en mitad de una exploración cuando, de repente, una ensordecedora explosión sacude la zona. El depósito de munición ha detonado en un flamígero espectáculo. El suelo se estremece y una nube de polvo envuelve la zona.*

Descarta todas las fichas de Alerta del Tablero. Pon 1 de la reserva de fichas de Supervivencia en la Zona en una casilla de la Armería o el Almacén de munición y descarta esta ficha al final de esta Ronda. Descarta la carta Armería o Almacén de munición (y la ficha de Esta sala).

Por cada Entidad que esté en casillas de la Armería o el Almacén de munición, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 10 (puedes tirar Defensa).

Enemigos: Herida grave.

Por cada Entidad a Alcance 1 de esas casillas, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 6 (puedes tirar Defensa).

Enemigos: Herida leve.

173 *El aire se espesa y ondula. Algo extraño está sucediendo… Desde la lejanía te ves a ti debajo, en algún lugar. Una oscuridad total cae a tu alrededor. Al final te desmayas.*

Pon 1 carta de Evento al azar debajo del mazo de Eventos.

Luego, pon a tu Stalker en cualquier casilla del Tablero y sufre 1 .

175 *El aturdidor emite sonidos extraños y gorjeantes. Algo debe de haber salido mal.*

Tira el :

- – Lee el suceso **262**.
- – Lee el suceso **030**.
- – Lee el suceso **123**.
- – Lee el suceso **350**.

176 Pon a tu Stalker en cualquier casilla Exterior del Tablero y sufre 1 .

178 *La tormenta culmina en un crescendo furioso, con un rayo segando el aire… Y su objetivo parece ser uno de vosotros.*

Si hay un Enemigo y está en una casilla Exterior:

- *El rayo alcanza al Jefe:* El Enemigo sufre 1 Herida grave.

De lo contrario, si el Líder Stalker está en una casilla Exterior:

- *El rayo alcanza al Líder Stalker:* Este pierde 10 PS.

Después de esto, la tormenta termina. Descarta esta carta.

179 *¡Clac! Oyes el cerrojo tintinear. Un compartimento secreto se ha abierto…*

Obtén 3 Botines únicos.

181 *Cuando entras en la sala poco iluminada, motas de polvo se arremolinan en la corriente de aire. ¿A quién encarcelaron aquí y por qué?*

Tira el :

- – Lee el suceso **390**.
- – Lee el suceso **232**.
- – Lee el suceso **137**.
- – Lee el suceso **295**.

183 *¡Encontrado! Es bueno llevar el equipo adecuado.*

Obtén 3 Artefactos.

184 *El enemigo deja de disparar y…*

Si varios Stalkers cumplen la condición de este suceso, elige a uno de ellos.

Tira el :

- – *Su arma debe de haberse atascado.* Ese Enemigo sufre 1 .
- , – Lee el suceso **198**.
- – Lee el suceso **385**.

186 *¡Es una trampa!*

Sufre 4 (puedes tirar Defensa).

Pon 1 figura de Enemigo en esta casilla. Si no hay figuras de Enemigo disponibles en la reserva, en vez de eso coge la que esté más lejos de los Stalkers y ponla aquí.

188 *Agujeros en el suelo… Los odio. Siempre hay algo al acecho que salta de repente para atraparte cuando menos te lo esperas.*

Elige a 1 Stalker o Enemigo a Alcance 1 de la Entrada en penumbra y resuelve lo siguiente:

Stalkers: *De repente, sientes algo que te agarra con fuerza las piernas. ¡Tienes solo un instante para intentar zafarte de la presa y salvar tu miserable vida!* Descarta 3 (Munición) de tu Arma O BIEN sufre 10 (puedes tirar Defensa). Si descartaste Munición, pon tu en tu casilla.

Enemigos: *Una sombra, más negra que la noche, emerge de la abertura y agarra a la desafortunada víctima. En un abrir y cerrar de ojos, no queda ni rastro de su presa.* Descarta esta figura de Enemigo.

190 *Tropiezas con algo en la oscuridad. Tanteando, te das cuenta de que es un cadáver. Tu instinto te empuja a comprobar si lleva algún botín valioso.*

Roba 3 al azar y resuélvelos.

Si robas 1 con 3 , obtén 1 Botín único en lugar de esos .

192 *El contador Geiger crepita sin cesar y la máscara te irrita la cara, infundiéndote una sensación de claustrofobia. Debes resistir el impulso de quitártela, a sabiendas de que hacerlo te provocaría una cascada de radiaciones nocivas.*

Si varios Stalkers cumplen la condición de este suceso, elige a uno de ellos.

Tira 1 . Si sacas al menos 1 , aumenta tu dosis de Radiación en 12.

Puedes descartar tu para volver a lanzar el dado.

194 *¿Qué es eso tan brillante? Espera, ¿es eso lo que parece?*

Obtén 3 Artefactos y 5000 .

Descarta la ficha y la carta de Caja fuerte.

196 *Cuando tus manos tocan el artefacto que flota a unos centímetros sobre la tierra, sientes vértigo y la sensación de estar en otro sitio. Mientras recuperas la orientación, de repente te encuentras mirando la entrada del túnel.*

Pon a tu Stalker en la casilla adyacente a la puerta del Túnel radiactivo, fuera de la ficha de Túnel.

198 *«¡Toma, un regalito!». ¡El enemigo te lanza una granada!*

Puedes:

◊ **¡Ponerte a cubierto!:** Desliza 1 de tus fichas de Turno hacia abajo como si realizaras 1 y Muévete 1 casilla. Luego, tira 2 . Por cada 1 ★ obtenida, pierdes 1 PS.

◊ **¡Devolvérsela!:** Tira 2 . Si sacas al menos 2 , la granada explota en tu mano; pierde todos tus PS restantes (si esto hace que tus PS bajen a 0, sufres una Herida crítica). Si has sacado menos de 2 , cada Enemigo que esté en la casilla con el Enemigo que lanzó la granada sufre un Ataque de 10 ★ contra su Torso.

199 *Al descender las escaleras de hormigón en la heladora oscuridad, descubres que alguien usaba este lugar como escondite habitual.*

Obtén 2 Botines únicos y 3 de la reserva (si están disponibles) y resuélvelos.

200 *Espero que te sea de utilidad.*

Obtén 1 Botín único.

Descarta la carta Petición de ayuda.

203 *No te cabe duda de que esta «cosa» ya no debería estar viva. Sin embargo, instantes después, el cadáver se levanta y se vuelve hacia ti…*

Pon el Enemigo muerto en la casilla donde murió. Gíralo hacia el Stalker.

205 *Algunas cajas están apartadas y marcadas con el símbolo de Deber. Parece que has encontrado uno de sus depósitos de suministros. Podrías saquearlo, pero ojo por si es una trampa.*

Obtén 1 Botín único.

Puedes robar otra carta de Botín único. Si lo haces, tira el :

Cualquier que obtengas significa que has activado una trampa. Si sale 1 , descarta todas las cartas de Botín único que hayas encontrado en este suceso y lee el suceso **166**.

207 *Ves algo que brilla en el agua. Metes y sacas la mano como una exhalación y tu botín aumenta al instante.*

Obtén 1 Botín único.

Si tienes algún Accesorio Detector, lee el suceso **076**.

De lo contrario, no ocurre nada más (vuelve a la partida en el Tablero).

210 *El perro te mira fijamente. Sus pequeños ojos como canicas siguen todos tus movimientos. No parece hostil. Por ahora.*

Si varios Stalkers cumplen la condición de este suceso, elige a uno de ellos.

Puedes elegir una opción:

◊ **¡Atrapa!:** Descarta 1 y Mueve a ese Perro hasta su a una casilla elegida a Alcance 4 de tu Stalker.

◊ **¡Toma un poco, está bueno!:** Descarta

1 Objeto **Alimento** y retira a ese Perro del Tablero.

212 *Nunca metería la mano en ese asqueroso agujero. Pero en estas circunstancias…*

Elige una opción:

◊ **Revisar si hay algo en el agujero**: Lee el suceso **282**.

◊ **Prefieres no correr riesgos**: No ocurre nada (vuelve a la partida en el Tablero).

213 *El túnel se vuelve rápidamente inestable, ¡y tienes que escapar a toda prisa!*

Pon a tu Stalker (y todas las demás Entidades que haya en el Túnel radiactivo) en la casilla adyacente a la puerta del Túnel radiactivo, fuera de la ficha de Túnel (o en las casillas más cercanas si no se han podido poner todas las Entidades allí). Luego, retira la ficha y la carta de Túnel radiactivo.

215 *¿Quieres comprarlo o no? ¡No tengo todo el día!*

Si hay algún en la carta de Kalyna, puedes comprarlo. Por cada de Kalyna que quieras comprar, descarta cartas de Equipo y Cupones con un valor total en de 500 o más. Solo después de terminar la compra, descarta el y roba 1 carta de Artefacto para descubrir lo que has comprado.

Tras terminar el intercambio, pon a Kalyna en una casilla elegida a Alcance 2+ de los Stalkers.

216 *Tienes la absoluta seguridad de que lo dejaste a buen recaudo en tu arcón del campamento. ¿Qué hace aquí? No importa, seguramente te será útil en esta situación.*

Si es la primera vez que lees este suceso, pon 5 Objetos, 2 Accesorios de Nivel I, 1 Blindaje de Nivel II y 1 Cargador de cada tipo en esta casilla. Es tu Alijo.

Ahora puedes trasladar libremente cualquier carta de Equipo y Cargadores entre tu PDA y el Alijo. Cuando hayas terminado, vuelve a la partida en el Tablero.

218 *Tu linterna perfora la oscuridad del subsuelo, iluminando motas de polvo que se arremolinan en el aire. Escuchas con atención. Estos pasillos oscuros son el hogar de numerosas criaturas repugnantes.*

Tira el :

- – Lee el suceso **169**.
- – Lee el suceso **286**.
- – Lee el suceso **069**.
- – Lee el suceso **254**.

220 *Sentiste un arañazo y un dolor agudo. Pasado un rato, el extraño gruñido se desvanece lentamente…*

Sufre 6 (puedes tirar Defensa).

222 *Ahí está, en la caja abandonada de la estantería más alta, ¡una auténtica belleza!*

Obtén 1 Botín único.

No queda nada de valor en el Almacén. Descarta la carta Almacén.

224 *Encuentras un tesoro entre un montón de fruslerías y cachivaches.*

Obtén 1 Botín único. Marca la carta Taller con la ficha . No puedes volver a usar la Acción de Buscar aquí.

Obtén la ficha de Llave. Cuando el Stalker que tenga la ficha de Llave entre en la casilla del Portón blindado o la Puerta atrancada (si están en el juego), puede abrirlas de inmediato.

226 *Sin previo aviso, las paredes se resquebrajan y una cascada de escombros se desploma. Cada cascote se convierte en un proyectil mortal, un crudo recordatorio de la implacable decadencia de la Zona.*

Pon una ficha de Escombros en tu casilla. Busca la carta Escombros (del mazo Especial) y ponla junto al Tablero.

Por cada Entidad que haya en esa casilla, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 10 (puedes tirar Defensa) y 1 .

Enemigos: Resuélvelo como un Ataque que elige como Blanco la Parte del cuerpo superior de la carta de Enemigo (por ejemplo, la Cabeza si es un Bandido), con un valor de 10 ★.

Luego, tira el :

Si sale , pon 1 ficha de Agujero en una Pared elegida en esa casilla. Las fichas de Agujero se tratan como Puertas.

Descarta esta carta.

228 *Encuentras una taquilla cerrada. En el interior, ves un Exoesqueleto totalmente funcional, ¡listo para usar!*

Obtén el Botín único Exoesqueleto (si está disponible).

Cuando no quede en la Armería, la Armería se considera vacía. Descarta esta carta.

230 *¡Mala suerte! El destino ha dado alcance a Volodia y este es incapaz de evitar el ataque furtivo.*

Descarta del juego la figura y la carta de Volodia.

232 *El prisionero está hecho un ovillo en el suelo, muerto.*

Busca la carta Cadáver en el mazo de Preparación y coloca la ficha de Cadáver en tu casilla (si está disponible).

234 *Un surtido de granadas diversas.*

Roba 5 Objetos y obtén todos los Objetos **Granada** que hayas robado. Devuelve el resto al mazo de Objetos y barájalo.

236 *Hay algo más ahí…*

Puedes perder 3 PS para obtener 2 Artefactos.

237 *Por desgracia, la caza no siempre tiene éxito. Y eso es justo lo que acaba de pasar. La Señora Buitre calculó mal y resultó ser su última cacería. Nadie volvió a saber de ella.*

Descarta del juego la figura y la carta de la Señora Buitre.

239 *Moverse al abrigo de la noche es una oportunidad para obrar con sigilo, pero no está exento de riesgos, ya que un paso en falso podría suponer lesiones graves.*

Puedes Moverte hasta 5 casillas. No pongas ni muevas tu ficha de Alerta a menos que termines tu Movimiento en la LdV del Enemigo. Después de terminar el Movimiento, tira 1 por cada casilla que te Muevas. Si sacas al menos 1 , sufres 1 y pierdes 2 PS por cada que saques.

241 *¡Esto es más grande de lo que pensabas! Los estrechos pasillos de hormigón se entrelazan y deambulas a oscuras. En una de las pequeñas salas, encuentras un alijo de blindaje pesado. Parece un probador de trajes militares.*

Roba 3 cartas de Blindaje. Puedes obtener 1 de ellas. Devuelve las restantes al mazo de Blindaje y barájalo.

Luego, pon a tu Stalker en cualquier casilla Interior a Alcance 4+ de la ficha de Entrada en penumbra.

Pon 1 ficha de en la carta Entrada en penumbra.

242 *¡Uf, escapaste en el último momento! A saber lo que era, ¡pero no quieres volver a verlo!*

A continuación, pon a tu Stalker en cualquiera de las 2 casillas situadas justo fuera de las salidas de la ficha de Tubería.

244 *Ves un traje blindado que alguien colocó allí con sumo cuidado y un par de artículos diversos.*

Obtén 1 Blindaje de Nivel III, 1 Botín único y 1 Accesorio de Blindaje.

246 *No es un cadáver. ¡Este pobre diablo sigue vivo!*

Elige una opción o ambas:

◊ **Ayudarlo**: Descarta 1 Objeto **Medicamento**. Si lo has hecho, estabilizas a la persona herida.

◊ **Robarle**: Obtén 3 Objetos.

Luego, descarta la carta y la ficha de Cadáver.

249 *Parece que Kalyna encontró algo demasiado valioso para compartirlo. Al cabo de un rato, se había esfumado.*

Pon 2 en la casilla de Kalyna.

Luego, descarta del juego la figura y la carta de Kalyna.

252 *¡Un arma en perfectas condiciones!*

Obtén 1 Arma de Nivel III y 1 Cargador del tipo correspondiente.

254 *Hay barrotes empotrados en las paredes que te impiden el paso. ¿Y ahora qué?*

Elige una opción:

◊ **Intentar romperlos**: Pierde 3 PS, luego pon a tu Stalker en una casilla elegida con una ficha de Alcantarilla.

◊ **Intentar encontrar otra manera**: Desliza tus fichas de Turno hacia abajo de modo que no te quede ninguna para realizar en esta Ronda, y luego pon a tu Stalker en una casilla elegida con una ficha de Alcantarilla.

◊ **Volver sobre tus pasos**: No ocurre nada.

256 Todos los Enemigos Humanos Mueven hasta su hacia la casilla que tiene la ficha de Visor y, después de eso, Atacan. Si alguno de esos Enemigos tiene 1 , descarta ese en lugar de realizar ese Movimiento.

A continuación, descarta el Visor, la ficha de y la carta Blanco seleccionado.

258 *¿Cómo ha cabido todo esto aquí?*

Obtén 1 Artefacto, 2000 y 2 Objetos del mazo de Botín único.

Descarta la ficha y la carta de Caja fuerte.

260 *El enorme brazo del pseudogigante se eleva en el aire y luego se estrella contra la tierra. Una enorme onda expansiva te hace caer al suelo y el arma se te escapa de las manos. Tienes que reaccionar rápido con la bestia justo delante de ti.*

Si varios Stalkers cumplen la condición de este suceso, elige a uno de ellos.

Sufre 1 . Pon tu Arma en tu Mochila (no cuenta para el límite de la Mochila).

261 *En algunas situaciones, hay que apretar el acelerador.*

Descarta la carta Fuego de apoyo.

Selecciona 1 casilla en el Tablero.

Por cada Entidad que haya en esa casilla, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 12 (puedes tirar Defensa).

Enemigos: -1 .

262 *El sonido aumenta de frecuencia y el aturdidor empieza a brillar para finalmente explotar.*

Por cada Entidad que haya en la casilla con la ficha del Aturdidor y todas las casillas adyacentes, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 9 (puedes tirar Defensa).

Enemigos: Trátalo como un impacto de 9 ★ contra el Torso del Enemigo.

Descarta la carta y la ficha del Aturdidor.

264 Tira el :

- – Lee el suceso **173**.
- – Lee el suceso **050**.
- – Lee el suceso **002**.
- – Lee el suceso **290**.

266 *Un tipo vestido de forma extraña. ¿Qué hacía aquí y de dónde era? Nadie lo sabrá nunca. Lo que sí sabremos pronto es qué llevaba en la mochila.*

Obtén 3 Botines únicos.

Obtén la ficha de Llave. Cuando el Stalker que tenga la ficha de Llave entre en la casilla del Portón blindado o la Puerta atrancada (si están en el juego), puede abrirlas de inmediato.

268 *Notas algo extraño dentro de la nube en movimiento…*

Pon la ficha de Botín único (si está disponible) y 3 al azar bajo la ficha de Nube.

A partir de ahora, cada vez que muevas una ficha de Nube, muévela junto con las fichas que tenga debajo.

Los Stalkers pueden recoger estas fichas de la forma habitual, como si estuvieran colocadas en esa casilla.

270 *De repente, ¡hay una explosión! Goga no tiene suerte hoy…*

Por cada Entidad y otros componentes que haya en la casilla de Goga, resuelve lo siguiente:
Stalkers: Sufre 10 (puedes tirar Defensa).
Enemigos: Herida grave.
Otros: Se trata como si fuera Atacado con un efecto de Dispersión.
Pon 1 ficha de Agujero en cualquier Pared de esa casilla (si había alguna).
Luego, descarta del juego la figura de Goga.

271 Si es un Enemigo con A distancia, lee el suceso **361**.
Si es un Enemigo con Carga, lee el suceso **134**.

273 Si no hay ninguna ficha de Mina de Goga en el Tablero, lee el suceso **270**.
De lo contrario, lee el suceso **066**.

275 *¡Algo interesante!*

Si hay 1 ficha de en esta carta, no ocurre nada.
De lo contrario, obtén 1 Botín único y pon una ficha de en esta carta.

277 *Cuando te agachas para recoger el Artefacto, descubres algo más oculto bajo todos estos escombros. Tu contador Geiger crepita de forma alarmante.*

Puedes aumentar tu dosis de Radiación en 4 (modificado por la Radiación ambiental de tu Blindaje) para obtener 1 Botín único.

279 *El rayo flamígero alcanza el blanco y, de repente, todo lo que hay allí estalla en llamas.*

Busca la carta Fuego en el mazo Especial y ponla junto al Tablero.
Pon 1 ficha de Fuego en el Enemigo Blanco.
Pon 1 ficha de Fuego en la casilla Blanco y en cada casilla adyacente.
Descarta este Objeto.

281 *¡Ratas! Salen en enjambre de la alcantarilla y te muerden las piernas. Al final no era un jerbo de esos.*

Si varios Stalkers cumplen la condición de este suceso, elige a uno de ellos.
Pierde 6 PS y descarta 1 . Puedes descartar 4 cartas de Equipo o 1 Objeto **Alimento** para ignorar este efecto.

282 Tira el :
- – Lee el suceso **179**.
- – Lee el suceso **339**.
- – Lee el suceso **311**.
- – Lee el suceso **095**.

284 Tira el :
Si sacas el mismo número o más de que la Munición que descartaste, fallas: lee el suceso **320**.
De lo contrario, lee el suceso **133**.

286 *Maldita oscuridad. Por desgracia, te has enganchado con una varilla retorcida que sobresalía del suelo y casi te tuerces la pierna.*

Pierde 3 PS. Luego, pon a tu Stalker en una casilla elegida que tenga una ficha de Alcantarilla.

288 *¡Aquí vive algo! Un extraño animal salvaje ataca de repente. Está demasiado oscuro para distinguir ningún detalle.*

Tira el :
- – Lee el suceso **157**.
- – Lee el suceso **005**.
- – Lee el suceso **220**.
- – Lee el suceso **299**.

290 No ocurre nada (vuelve a la partida en el Tablero).

292 *Gracias por tu amabilidad, y…*

Tira el :
- – Lee el suceso **101**.
- – Lee el suceso **200**.
- – Lee el suceso **300**.
- – Lee el suceso **062**.

295 *Alguien se esfuerza por no ser visto. Cuando iluminas con tu linterna a la figura agazapada, empieza a darte las gracias repetidamente.*

Si la ficha de Personaje Mercader está disponible, colócala en tu casilla. Busca la carta Descuidero en el mazo Especial y ponla junto al Tablero.
Mientras el Descuidero esté en juego, ningún otro Personaje Mercader puede aparecer en el Tablero.

296 *¡Santo cielo! No te esperabas esto... ¡El silo explota y, con él, probablemente medio mundo!*

Pon tu en la casilla que tiene la ficha de Silo.
Por cada Entidad y otros componentes a Alcance 2 del Silo, resuelve lo siguiente:
Stalkers: Sufre 8 (puedes tirar Defensa).
Enemigos: Herida grave.
Otros: Se trata como si fuera Atacado con un efecto de Dispersión.
Por cada Entidad a Alcance 3 y 4 del Silo, resuelve lo siguiente:
Stalkers: Sufre 4 (puedes tirar Defensa).
Enemigos: Herida leve.
Tras resolver la explosión del Silo, descarta la ficha y la carta de Silo.

298 *Una potente vibración se extiende por toda la zona. Algo ha cambiado.*

Cada Stalker a Alcance 3 cambia todos sus por Cargadores (que se correspondan con su Arma).
Cada Enemigo del Tablero que tenga más de 1 , .
Pon a tu Stalker en el espacio del Punto de inicio.

299 *Algo gruñe, pero está oculto en la oscuridad. Es extremadamente inquietante y te pone los pelos de punta.*

Elige lo que haces:
◊ **Disparar en esta dirección**: Descarta 1, 2 o 3 de tu Arma equipada actual, pon tu en tu casilla y luego lee el suceso **284**.
◊ **Lanzar algo en esta dirección**: Descarta 1 Objeto cualquiera y lee el suceso **133**.
◊ **Intentar escapar**: Primero, decide cuánto esfuerzo dedicas: pierde 1, 2 o 3 PS. Luego, lee el suceso **089**.
◊ **Esperar**: Lee el suceso **104**.

300 *He visto a algunos de ellos y sé de dónde vienen. Déjame que te cuente más.*

Puedes darles la vuelta a hasta 4 fichas de elegidas de pilas del Tablero para ponerlas bocarriba (no las resuelvas).
Descarta la carta Petición de ayuda.

303 *El extraño dispositivo cobra vida con un zumbido grave, mientras los engranajes y circuitos zumban con claro propósito. En unos instantes, ejerce una fuerza invisible sobre el entorno, borrando la anomalía más cercana como si nunca hubiera existido. Esta repentina desaparición de la amenaza, cortesía del mecanismo arcano del dispositivo, añade un inquietante silencio al aire, alterando el paisaje peligroso en un abrir y cerrar de ojos.*

Busca la figura de Anomalía más cercana al Dispositivo extraño. Descártala junto con su pieza de Anomalía y el , si lo hubiera.

305 *¡Relámpagos cegadores se van dirigiendo hacia su blanco con un sonoro estallido!*

Pon 1 en tu casilla.
Cada Entidad a Alcance 1 de la casilla Blanco sufre 1 y 1 .
Descarta este Objeto.

307 *No ha sido una granada común y corriente…*

Por cada Entidad que haya en esa casilla, resuelve lo siguiente:
Stalkers: Sufre 12 (puedes tirar Defensa).
Enemigos: Herida grave.
Por cada Entidad a Alcance 1, resuelve lo siguiente:
Stalkers: Sufre 8 (puedes tirar Defensa).
Enemigos: Herida leve.

310 *¡Mala suerte! El destino ha dado alcance a Pavlo y este es incapaz de evitar el ataque furtivo.*

Descarta del juego la figura y la carta de Pavlo.

311 *Parece que alguien escondió aquí un dinerito por si venían las vacas flacas.*

Obtén 5000 .

313 *La máquina cobra vida con un rugido, soltando un humo acre y posiblemente alertando de tu presencia a todos los que estén cerca.*

Pon la en tu casilla.
Mueve la ficha de Vehículo hacia delante hasta que alcance la primera Pared, Terreno infranqueable o borde del Tablero que se encuentre. Dejará de moverse en ese momento.
Si hay Entidades en la trayectoria del Vehículo, muévelas 1 casilla para apartarlas de la trayectoria de la ficha de Vehículo (simplemente se hacen a un lado para esquivarlo).

316 *Oye, ¿has visto algo de interés por aquí?*

Un Stalker elegido a Alcance 1 de Yanek puede descartar 1 para:
◊ Poner 1 en la casilla de Yanek.
O BIEN
◊ Darle la vuelta a hasta 3 fichas de del Tablero para ponerlas bocarriba (no las resuelvas).

318 *Un buen arma de gran calibre, ¡justo lo que necesitaba!*

Ataca con la siguiente Arma, sumando los dados de Disparo de tu Stalker como si Atacases con tu Arma:
AMETRALLADORA DEFECTUOSA
Alcance preciso: –
Alcance máx.: 6
Munición: ∞ (ilimitada)
Supresión: Por cada , inflige 1 .
Ráfaga: 0 ■ | X |
Puedes tirar hasta 4 , pero si sacas 12 o más ★, entonces después de resolver el efecto del disparo, la ametralladora se encasquilla (pon 1 ficha de en esta carta).
Puedes repartir ★ y efectos entre el Blanco y todos los Enemigos a Alcance y en tu LdV.

319 *La puerta gime en sus bisagras oxidadas. Huele a aire húmedo procedente del subsuelo.*

Tira el :
- – Lee el suceso **199**.
- – Lee el suceso **003**.
- – Lee el suceso **345**.
- – Lee el suceso **097**.

320 *¡De repente, la oscuridad que te rodea se vuelve una vorágine y se convierte en un remolino de garras y colmillos negros! Tras una breve pero violenta refriega, yaces en un charco de sangre y el ominoso gruñido vuelve a alejarse ligeramente.*

Sufre 10 (puedes tirar Defensa).
Luego, lee el suceso **005**.

322 *Esta noche, la oscuridad es tan densa que parece casi tangible, un pesado manto que ahoga toda esperanza de luz.*

Tira el :
- – Lee el suceso **086**.
- – Lee el suceso **190**.
- – Lee el suceso **352**.
- – Lee el suceso **239**.

324 *¡Pang! ¡Las barras de metal caen detrás de ti! El calabozo vuelve a estar cerrado, pero ahora a quien han aprisionado es a ti.*

Vuelve a poner la ficha de Puerta atrancada en la puerta del Calabozo. Pon la carta Puerta atrancada junto al Tablero.

325 *El aturdidor está parado, esperando pacientemente a que alguien lo arregle.*

Tira el :

- , – ¡Au, chispazo! Pierde 5 PS
  O BIEN descarta la carta y la ficha del Aturdidor (el Aturdidor es destruido).
- , – Has arreglado el dispositivo. Descarta la ficha de de la carta Aturdidor.

328 *El agujero oscuro parece invitarte a entrar. No puedes resistir la atracción y pronto te encuentras dentro.*

Si varios Stalkers cumplen la condición de este suceso, elige a uno de ellos.

Mueve a tu Stalker hasta 3 casillas hacia la ficha de la Cueva misteriosa o Entrada en penumbra. La idea es que tu Stalker acabe dentro de la Cueva misteriosa o Entrada en penumbra al final de ese Movimiento.

Luego, sufre 1 .

330 *Ves un rifle en la esquina de la sala, detrás de unas cajas medio podridas.*

Obtén 1 Arma de Nivel III.

332 *Oyes los sonidos amortiguados de tus enemigos mientras te sumerges en las profundas aguas. Hace un frío atroz e intentas no pensar en la radiación.*

Bucear: Pon a tu Stalker en la casilla marcada (detrás de la Pared de este edificio). Allí eres inaccesible para la mayoría de los Enemigos. Mientras tu Stalker esté bajo el agua (es decir, en una casilla marcada de la Sala inundada), cada vez que se resuelva una carta de Activación de enemigos, pierdes 3 PS (al final de la Activación de enemigos). Durante tu turno, puedes salir a la superficie cuando quieras. Si lo haces, pon a tu Stalker en una casilla más grande de la Sala inundada (es decir, la casilla que no está detrás de la Pared).

334 *Estos ataques de los enemigos están motivados por su rabia. Las posibilidades de escapar sin un rasguño son escasas.*

Un Enemigo con Rabia elegido a Alcance 2 de un Stalker se Mueve hasta su hacia ese Stalker y luego realiza su Ataque (si puede). Este Movimiento no se puede interrumpir, a menos que el Enemigo pase a tener LdV al Stalker. En lugar de sufrir , tiras el :

- – *Consigues esquivar el ataque y eres capaz de encontrar una vulnerabilidad en la defensa de ese enemigo*: Realiza una Acción de Cuchillo sin tener en cuenta las restricciones de Alcance, añadiendo +5 ★ al resultado.
- – Pierde la mitad de tus PS actuales (redondeando hacia arriba).
- – Pierde 10 PS.
- – Pierde todos los PS restantes (si esto hace que tus PS bajen a 0, sufres una Herida crítica).

337 *Pensamientos ajenos invaden tu mente, nublando tu razonamiento y obligándote a soltar el arma y huir.*

Si varios Stalkers cumplen la condición de este suceso, elige a uno de ellos.

Descarta tu Arma equipada actual y Muévete para salir de la LdV del Controlador.

339 *Basura y nada más...*

Obtén 3 .

340 *Se oye un fuerte silbido cuando se abre un agujero en la cubierta metálica. Extraños vapores emergen ahora del silo...*

Pon la ficha de Nube en la casilla que tiene la ficha de Silo.

Busca la carta Nube tóxica en el mazo de Preparación y ponla junto al Tablero. Luego, descarta la carta Silo.

343 *Cuando das un paso adelante, el suelo cede bajo tus pies con un crujido aterrador y caes en picado en la oscuridad. Aterrizas entre los escombros de un sótano en ruinas, levantando una nube de polvo.*

Si no hay ninguna loseta de Territorios perdidos de Ruina o de Campo de amapolas en juego, busca la loseta de Territorios perdidos de Ruina y ponla junto al Tablero. Pon la en tu casilla.

Pon a tu Stalker en la casilla con de la loseta de Ruina. Pon tu en tu casilla.

Descarta esta carta.

345 *Al entrar en la sala, descubres que dentro hay una emisora de radio. Todavía funciona.*

Puedes mirar el anverso de la primera carta de Evento del mazo. Devuélvela después.

Pero espera, ¿hay otro pasaje aquí?

Si lo abres, lee el suceso **374**.

De lo contrario, no ocurre nada más (vuelve a la partida en el Tablero).

348 *Vale, ¡esto sí que es interesante!*

Obtén 1 Botín único.

350 *El aturdidor emite un sonido cada vez más potente; te tapas los oídos y ves que todos los que están cerca hacen lo mismo.*

3 Enemigos elegidos en el Tablero sufren 1 .

352 *Alguien, o algo, está sacando partido de la oscuridad, usando su visión nocturna superior en su beneficio. Eres vulnerable, un blanco en la oscuridad, con solo tus instintos y la escasa cobertura disponible para protegerte de lo que acecha más allá de donde alcanza tu vista.*

Sufre 1 y descarta tu Alerta del Tablero. Luego, pon tu en tu casilla.

354 *¡Esto es más grande de lo que pensabas! Los estrechos pasillos de hormigón se entrelazan y deambulas a oscuras. Finalmente encuentras una salida...*

Pon a tu Stalker en una casilla Interior elegida a Alcance 3 (ignorando cualquier Pared o Terreno infranqueable) de la ficha de Entrada en penumbra.

357 *Si pudieras apoyar esta roca en un palo, y luego pasar una cuerda bien tensa por aquí hasta ese barril de combustible, entonces...*

Tira el :

- – Pon 1 ficha de Fuego, 1 de y 1 de , si quedan, bajo esta ficha de Trampa. Busca la carta Fuego (del mazo Especial) y ponla junto al Tablero.
- – Pon 1 ficha de Fuego y 1 de , si quedan, bajo esta ficha de Trampa. Busca la carta Fuego (del mazo Especial) y ponla junto al Tablero.
- – Pon 1 ficha de y 1 de , si quedan, bajo esta ficha de Trampa.
- – Pon 1 ficha de y 1 de , si quedan, bajo esta ficha de Trampa.

360 *¡Esto es más grande de lo que pensabas! Los estrechos pasillos de hormigón se entrelazan y deambulas a oscuras. Llegas a una pequeña sala con una emisora de radio. Hay documentos y mapas sobre la mesa. A primera vista, está claro que se trata de un hallazgo excepcionalmente valioso.*

Puedes marcar cualquier Petición, si hay alguna en la partida, como completada (¡los documentos encontrados sirven para satisfacerla!). Para marcar esto, pon 1 ficha de en esta Petición.

Además, obtén 3000 .

Luego, pon a tu Stalker en cualquier casilla Interior a Alcance 4+ de la ficha de Entrada en penumbra.

Pon 1 ficha de en la carta Entrada en penumbra.

361 *La carga del enemigo te deja sin aliento.*

Este Enemigo realiza un Ataque contra un Stalker a Alcance 3 y en LdV. Tras el Ataque, el Stalker Blanco sufre 1 .

362 *¡Fuera de mi territorio!*

Un Stalker elegido a Alcance 2 de Timur sufre 8 (puedes tirar Defensa).

Luego, pon a Timur en cualquier casilla a Alcance 2+ de Enemigos y Stalkers. Si no es posible, retira a Timur del juego.

365 *Un fuerte estruendo sacude los alrededores. ¿Ya está? ¿Eso es todo?*

Descarta todas las fichas de Alerta del Tablero.

Los Enemigos elegidos en el Tablero sufren 1 y/o 1 (3 fichas de Estado en total).

Pon a tu Stalker en cualquier casilla elegida a Alcance 3.

368 *Lo que tengo a la venta no son simples baratijas. Echa un vistazo a las rarezas que tengo disponibles...*

Roba 3 Objetos y 1 Botín único; esto es lo que tiene a la venta Yanek. Puedes comprar cualquiera de los artículos de Yanek: Descarta cualquier número de tus cartas de Equipo y Cupones con un valor total de igual o mayor que el valor total del Equipo que quieres comprar.

Alternativamente, sea cual sea su precio, puedes comprar los Objetos de Yanek a cambio de 1 Vodka «El cosaco» cada uno, y el Botín único de Yanek a cambio de 1 Artefacto.

Tras terminar el intercambio, pon a Yanek en una casilla elegida a Alcance 2+ de los Stalkers.

370 *De acuerdo. Entonces, ¿quién es nuestro objetivo esta vez?*

Puedes descartar cartas de Equipo y Cupones con un valor total en igual o superior a:

- 0 – Para que el Blanco sea 1 Enemigo del Monolito (sí, esta opción es gratuita).
- 100 – Para que el Blanco sea 1 Enemigo .
- 1000 – Para que el Blanco sea 1 Enemigo .
- 5000 – Para que el Blanco sea 1 Enemigo .

Si eliges no pagar el encargo, no ocurre nada (vuelve a la partida en el Tablero).

De lo contrario, pon la ficha de Blanco en la figura de Enemigo seleccionada por la que has pagado. Retira la figura de la Señora Buitre del Tablero y ponla encima de su carta.

373 *Las alucinaciones se apoderan de ti, arrastrándote a la inconsciencia y a un mundo de visiones inquietantes. El calvario mental desdibuja la realidad y te hace cuestionarte qué es real y qué es imaginario.*

Sufre 1 . Luego, coloca todos los Enemigos del Tablero en casillas adyacentes a tu casilla.

Puedes descartar 1 Objeto **Antipsiónico** para ignorar este efecto.

374 *¿Es tu imaginación o escuchas voces al fondo del túnel?*

Busca la carta Puntos de aparición en el mazo Especial (si está disponible) y ponla junto al Tablero.

Luego, pon la ficha de Punto de aparición A (si está disponible) en cualquier casilla de la loseta de Búnker.

Si las fichas y la carta de Puntos de aparición no están disponibles (ya estaban en juego), no ocurre nada.

¡Atención! Si estás jugando el Escenario ELIMINACIÓN, no pongas la ficha de Punto de aparición.

376 *Un fuerte disparo atraviesa el aire. ¡Alguien intenta matarte! Al final resulta que el campamento no estaba abandonado.*

Cada Stalker que esté en esta Sala sufre 8 (puede tirar Defensa).

Antes de tirar, puede sufrir 1 para aumentar su Defensa en 2 .

378 *¡No te esperabas encontrar esto aquí!*

Obtén 1 Botín único y 5000 .

Descarta la ficha y la carta de Caja fuerte.

380 *Ahora debería funcionar...*

Pon la ficha de Ametralladora pesada (si está disponible) en cualquier casilla de la ficha de Blindado siniestrado. Pon la ficha de forma que apunte claramente al norte, este, sur u oeste. Busca la carta Ametralladora pesada en el mazo de Preparación (si está disponible) y ponla junto al Tablero.

Luego, pon 6 ■ (Munición) en la carta Ametralladora pesada.

Si la ficha de Ametralladora pesada no está disponible, lee el suceso **159**.

382 *La armería está llena de detonadores, cebadores y casquillos de latón. Es literalmente un polvorín, listo para explotarte en la cara. Ándate con cuidado, Stalker.*

Tira el :

- – Lee el suceso **386**.
- – Lee el suceso **228**.
- – Lee el suceso **205**.
- – Lee el suceso **082**.

384 *Un enemigo está cargando a toda prisa un lanzagranadas y te apunta con intenciones asesinas. ¡Si alguna vez ha habido un buen momento para largarse, Stalker, es este!*

Elige a cualquier Stalker en LdV de cualquier Enemigo Humano. Pon la ficha de Visor en la casilla de ese Stalker.

Después de la primera de ese Stalker, esta casilla sufrirá un impacto del lanzagranadas y leerás el suceso **129** para ver los efectos. Pon 1 ficha de en la ficha de Turno de ese Stalker como recordatorio.

385 *«¡Deja tus cosas y lárgate de aquí, Stalker! ¡Prometo no disparar!». Parece que este enemigo no quiere malgastar balas contigo.*

Puedes descartar cartas de Equipo con un valor total de 4000 ₸ y perder toda la Munición de tu Arma. Si lo haces, ese Enemigo sufre 1 .

De lo contrario, este Enemigo te Ataca.

386 *Encuentras un verdadero tesoro en el banco de trabajo, cubierto por una lona aceitada. Objeto legendario 62, listo para la acción.*

Obtén la carta de Arma Fusil Gauss (si está disponible). Esta Arma no puede recargarse.

Cuando no quede en la Armería, la Armería se considera vacía. Descarta esta carta.

388 *Cuando te haces con el artefacto, todo el túnel tiembla y empieza a derrumbarse a tu alrededor, haciendo caer sobre ti una lluvia de trozos de hormigón y escombros.*

Sufre 10 (puedes tirar Defensa). Antes de tirar, puedes descartar 1 para aumentar tu Defensa en 2 .

390 *El calabozo está completamente vacío y quienquiera que estuviera retenido aquí hace tiempo que se fue.*

Si hay más de 2 cartas de Evento en el mazo de Eventos, lee el suceso **324**.

De lo contrario, no ocurre nada (vuelve a la partida en el Tablero).

393 *Parece que alguien estaba muy hambriento... ¡Antin se comió nuestras provisiones!*

Cada Stalker a Alcance 2 de Antin descarta todos sus Objetos **Alimento**.

396 *Una potente explosión sacude la zona.*

Por cada Entidad y otros componentes que haya en esa casilla, resuelve lo siguiente:

Stalkers: Sufre 10 (puedes tirar Defensa).
Enemigos: Herida grave.
Otros: Se trata como si fuera Atacado con un efecto de Dispersión.

Pon 1 ficha de Agujero en cualquier Pared de esa casilla (si había alguna).

398 *¡Radiación!*

Aumenta tu dosis de Radiación en 4 (modificado por la Radiación ambiental de tu Blindaje).

ICONOGRAFÍA

Estos son los nuevos iconos que aparecen en los componentes de Supervivencia en la Zona:

- **Activ.**: Ficha que se pone para indicar que algo funciona o está completado.
- **Desactiv.:** Ficha que se pone para indicar que algo está averiado, gastado o incompleto.
- **Dificultad reducida:** Significa que la partida es más fácil. Reduce la puntuación potencial del Escenario.
- **Dificultad aumentada:** Significa que la partida es más difícil. Aumenta la puntuación potencial del Escenario.

CRÉDITOS

Dedicado a la memoria de Łukasz Orwat, el mejor de nosotros. Ojalá volvamos a vernos.

Un juego de: Paweł Samborski

Basado en la serie de videojuegos S.T.A.L.K.E.R. de GSC Game World © 2024 GSC Game World Global Ltd.

Diseño del suplemento: Michał Oracz

Pruebas y desarrollo: Konrad Sulżycki, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski y Wojciech Zieliński

Reglamento: Michał Oracz

Redacción: Michał Oracz y Paweł Samborski

Corrección: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Jeremy Freeman y Wiktoria Ślusarczyk

Dirección artística: Patryk Jędraszek

Diseño gráfico: Łukasz Styrna, Karolina Łaski-Getka y Adrian Radziun

Ilustraciones: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek y Magdalena Cieplak

Maquetación: Patrycja Marzec y Rafał Janiszewski

Producción: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Pyszczek, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski y Michał Matłosz

Equipo de GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova y Maksym Tkachenko

S.T.A.L.K.E.R. Y GSC GAME WORLD SON MARCAS REGISTRADAS.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

VERSIÓN ESPAÑOLA

Traducción al español: Ángel Martínez Murillo

Edición de la versión española: Ángel Martínez Murillo

Corrección de la versión española: David Monzó

Maquetación de la versión española: Angelika Kajmowicz y Patrycja Marzec

Coordinación de la traducción: Anna Czajka y Adrianna Kocięcka